GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

APRILE L. 9.900

MENSILE · ANNO ... ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 · MILANO · DISTRIBUTORE DEADIS

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

ALL'INTERNO SCONTO DI L. 5.000 PER ENTRARE AL FUTURSHOW!

PROVATO! NOX

IL GIOCO DI RUOLO DAVVERO DIABOLICO!

PROVATO! SOLDIER OF FORTUNE

MERCENARI PER UNA GIUSTA CAUSA

ESCLUSIVA! F1 2000

PARTE IL CAMPIONATO DI FORMULA 1!

PROVATI!

RISOLTI!



SOMMARIO

F1 2000

76 Il Campionato Mondiale è al via ed è già pronta la simulazione ufficiale. Electronic Arts scende in pista con tutto il suo potere. *F1 2000* è pronto per essere giocato da tutti gli appassionati dei motori, e la concorrenza, Geoff Crammond in testa, si preoccupa...



SOLDIER OF FORTUNE

84 Proprio quando pensavamo di averle viste tutte, ecco arrivare qualcosa che lascerà il segno e che, nel bene e nel male, farà molto discutere!

EARTH SIEGE 2

GIOCO COMPLETO



14 Giochi per Il Mio Computer regala questo mese *Earth Siege 2:* salviamo l'umanità dal potere delle macchine a bordo di giganteschi mezzi di distruzione.

PARLA DAVE PERRY

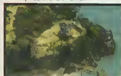
128 Quattro chiacchiere con uno dei più brillanti sviluppatori di giochi! Parliamo di lui, della Shiny, dei progetti futuri e, naturalmente, dell'attesissimo *Sacrifice.*



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Numero 37
Aprile 2000

SCOOP



ANTEPRIME

SPECIALE



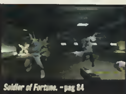
RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE


F1 2000 - pag. 76


Evolva - pag. 80


Soldier of Fortune. - pag 84

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL MIO CASTELLO EDITORE

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Claudio Meneguzzo

PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@ilmioweb.it

EDITOR
Paolo "Darth Maul" Pagliani
Ppagliani@ilmioweb.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Terminator" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "E-mail" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "X-Box" Dente, Massimiliano "Finalmente Asheron!" Rovati, Claudio Tradardi, Francesco Alinovi, Antonio Loglisci, Alessandro Polli, Skulj Primoz, Luca Spinelli, Alessandro "Mitico Cantante" Galli, Alessandro Trevisan

IMPAGINAZIONE
Davide "G4" Candiani (Responsabile),
Loris "Carnevale" Lepore, Luca Patrian

HANNO COLLABORATO
Marcello "Melissa" Cirillo, Simone "Problemino" Bechini, Marco "Preview" Andreoli, Nemesis, Cinzia "Soluzione 2" Pavesi, Emanuele "Mitico!" Sabetta, Roberto "FF8" Camisana, Matteo "GP World" Pavesi, Fabio "Botte" Pagliani, Yuri "Pizza" Abietti, Luca "Finito U9" Chichizola, Federico "Ma quando?" Peyrani, Simone Gattamelata, Alessandro "Quam" Germinasi, Stefano "Umorismo" Merlini, Vincenzo Riggio, Giorgio "C'eres" Baratto, Silvia Mungo, Alessandro "Lettore" Stanchi

EDITOR CD-ROM
Valerio "Senegal" Colombo

AREA CD-ROM
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

DISEGNATORE Roberto "Michelangelo" Flaschi

FOTOGRAFO Maurizio Brera

EDITORE Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuni

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITÀ Il Mio Castello Editore SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano
In questo numero la pubblicità è del 19%
Una copia L. 9.900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE
Francesca " " Brenci

PRODUZIONE Luigi Canton,
Lorenzo "antincendio" Cazzaniga

FOTOLITO Yellow & Red, Milano
DIFFUSIONE Carlisa Mancini, Massimo Maroni

STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Accertamento ADS il 9-12-1998



DUE MONDI SI INCONTRANO



IL 10 marzo, a San José in California, Bill Gates ha annunciato al mondo, di fronte a una platea gremita di sviluppatori di videogiochi, la sua intenzione di entrare nel competitivo mondo delle console. "Ma non stiamo leggendo Giochi per Il Mio *Computer*?!?" potrebbe esclamare qualcuno dei nostri lettori. A conti fatti, però, la decisione di Microsoft avrà degli effetti interessanti anche per chi, come noi, ha deciso di utilizzare come strumento per videogiocare il proprio computer.

Non volendoci addentrare in questa sede nelle specifiche tecniche di X-Box (questo, per ora, il nome della console Microsoft - per saperne di più corriamo a pagina 38), peraltro impressionanti, rimangono da considerare un paio di aspetti fondamentali.

Innanzitutto chi vorrà sviluppare giochi per X-Box lo farà sfruttando le librerie DirectX, le stesse sfruttate da tutte le case di software per creare videogiochi su computer. Cosa potrebbe succedere allora? Gli sviluppatori potranno stanziare un budget più elevato per produrre i loro giochi, sapendo di poterne realizzare, con facilità, una versione per computer e una per X-Box. Non è cosa da poco, considerando che i due mercati potranno sovrapporsi in qualche occasione, ma per la maggior parte dei videogiocatori rimarranno separati. Questo significherà poter vendere più videogiochi e, di conseguenza, avere più soldi da spendere per la realizzazione di altri videogiochi.

Poi, la presenza sul mercato di una console basata su un sistema molto simile a quello di un computer, potrebbe facilmente attrarre diverse case di software giapponesi (Microsoft ha già confermato alcuni nomi importanti come Namco e Konami). Una volta realizzata una versione di *Metal Gear Solid* per X-Box, per fare un esempio, i costi di conversione per computer sarebbero irrisori e quindi è facile prevedere che, in futuro, la maggior parte delle produzioni nipponiche di un certo rilievo verranno rese disponibili anche per i nostri computer.

I tempi non sono ancora maturi per stabilire con certezza quali altri effetti sortirà X-Box per i videogiocatori su computer. Diciamo che i prossimi due anni saranno, senza dubbio, un periodo interessante.

Naturalmente, rimanendo sintonizzati su queste pagine potremo avere tutte le notizie sulla nuova creatura di Microsoft.

Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@ilmioweb.it

IN BREVE

Ti prego Nemesis rispondi! Se non rispondi mi suicido! Scherzo, però mi picchio da solo! andreasantenni@libero.it scrivi scrivi scrivi!

Non vorrei mai sapere che qualcuno si picchia da solo a causa mia. E giuro che scrivo fin troppo

Cara, stupenda, bellissima, simpaticissima Nemesis, sono Ricky (non Martin) e vi leggo dal '99, ti prego pubblicami!

Non Ricky Martin? Peccato.

A proposito di *Quake 3*, l'ho visto in un negozio con la confezione in metallo... La voglio, così ogni volta che verrò fraggato me la sbatterò in faccia per rendere la cosa più realistica. Per adesso finisco qua ma stai attenta ti consiglio di pubblicare la mia e-mail ed è un consiglio da amico. Haloa Ivan

Beh, se e un consiglio da amico... Buona l'idea del frag super-realistico, pero

Mi piacerebbe formare un clan Internet di *Worms: Armageddon* e dunque, mi piacerebbe che tu mettessi la tua buona parola con amici, conoscenti, e tutti i lettori di questa Bibbia che in edicola chiamano simpaticamente GMC, quindi ti chiedo di pubblicare il mio indirizzo E-mail: majico@tin.it.

Buona fortuna per il clan!

Mi ha fatto molto piacere che nel numero speciale di Natale ci avete dato la possibilità di "conoscere" coloro che provano i giochi di GMC: parte del successo della vostra rivista va certamente condiviso con loro. Ercole

Ma scherzi? Condividere il *mio* successo con quei ceffi patiboiari? Non ci penso neanche!

Vi ho scritto per farvi i miei complimenti per il lavoro svolto finora e per illustrarvi un problema che mi affligge, spero lo

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@ilmioweb.it**





The Curse of Monkey Island è effettivamente un bel gioco. Parola di Nemesis!

A MENO CHE TU NON VIVA IN SPAGNA...

Ciao Nemesis, come va? È la prima volta che ti scrivo e devo farti subito i complimenti per il giornale, è semplicemente supermegagalattico! Comunque ti volevo chiedere un consiglio:
mi hanno detto che *Monkey Island* è un bel gioco. È vero?
Poi, mi daresti l'indirizzo giusto della Dinamic Multimedia? Alcuni scrivono www.dinamic.it, altri www.dinamic.net... Fammi sapere.

Un'amica.

Cara Amica (ma le mie indagini mi hanno permesso di scoprire che ti chiami Filomena...), di *Monkey Island* ne esistono tre - sono tutti imperdibili per gli amanti dei videogiochi, ma l'ultimo, *The Curse Of Monkey Island*, è anche il più adatto ai gusti attuali. Invece, per quanto riguarda la Dinamic Multimedia, entrambi i siti sono validi - però quello che interessa a te è http://www.dinamic.it - quello che finisce in .net conduce alla Dinamic spagnola.

L'AIUTO È SEMPRE GRADITO

Carissima, bellissima e (purtroppo) irraggiungibile Nemesis, non ti scrivo per favori o chiederti un po' del tuo preziosissimo tempo ma per farti una segnalazione per l'angolo delle gabole di GMC. Ho trovato un codice di *Deathtrap Dungeon* che non avete messo nel programma. Il codice va digitato come gli altri durante l'esecuzione del gioco ed è: TOOLS. Permette di avere tutte le armi e gli incantesimi e lo si può ripetere senza limiti.
Lieto di essermi reso utile per una così prestigiosa rivista vi saluto tutti quanti e auguri di buon lavoro.
Magic Story - The parallel technology

Mi dispiace un sacco che tu non ti sia firmato (a meno che "Magic Story" non sia un soprannome davvero insolito) - volevo far aggiungere il tuo codice nel programma con tanto di ringraziamenti... Spero che ti accontenterai di essere pubblicato!

A PROPOSITO DI DRAGONBALL...

Ciao Nemesis, sono uno stra-fan di Dragonball Z GT e volevo rispondere alla lettera di Michele che avete pubblicato nel n°1 del 2000. Esistono 3 giochi su Dragonball però solo per Playstation - se volete saperne di più andate a vedere nel sito: http://go.to/gorunks

Francesco Villa

Grazie per la segnalazione, Francesco. E Michele, mi raccomando, ringrazia anche tu!

UN PO' DI BRICOLAGE

Ciao, sono Gianpiero ho trovato una soluzione al problema delle custodie dei CD. Basta acquistare in un normalissimo negozio di informatica le custodie in grado di ospitare 2 CD,



Manca poco all'uscita di *Vampire: The Masquerade.*

hanno un costo di circa £ 8.000 per pacco (da 5 custodie), e tenendo presente che a GMC vengono allegati 2 CD al mese, basteranno per 5 mesi. Il problema è che le custodie sono prive di quei simpatici fogliettini colorati e pieni di immagini e dell'inventario. Se, dico se, tu cara Nemesis col tuo fascino potresti convincere la redazione ad allegare a GMC le locandine, noi comuni mortali potremo autocostruirci, con poca spesa, la confezione perfetta per conservare e catalogare i cd allegati a GMC. Sperando che la mia proposta venga accolta ti saluto e ti chiedo "per favore allegate giochi completi in ITALIANO".

Grazie by Glampy

Credo che sia senz'altro fattibile. Purtroppo, però, dubito che potremo metterla in pratica prima di qualche mese. Nel frattempo, potresti (forse) fotocopiare le nostre custodie... Invece, per quanto riguarda i giochi allegati, cerchiamo sempre di trovarli in italiano, ma talvolta ci vengono offerti titoli così ghiotti che non possiamo lasciarli perdere anche se sono in inglese.

VAMPIRO IN OSSA E CANINI

Stupenda Nemesis,
Ho tre domande veloci da porti:
1) Sai quando uscirà *Vampire: The Masquerade*? (Gioco al GDR cartaceo da quasi 2 anni).
2) *Vampire* sarà giocabile solo in terza persona o anche in prima?
Cambiando totalmente discorso:
3) Sono bloccato (da circa 8 mesi) in *Starfleet Academy* nella missione in cui si deve fermare il mostro solare appena risvegliato... Cosa devo fare? Per favore aiutatemi.

Marco

Allora, Marco... Parlando di *Vampire* ti posso dire che la data di uscita prevista è dalle parti dell'estate (fine giugno o giù di lì) e che dovrebbe essere solo giocabile in terza persona. Queste erano le buone notizie – ora ci sono quelle cattive. Non sono stata in nessun modo capace di trovare qualche forma di suggerimento per il tuo problema con *Starfleet Academy*: il nostro esperto redazionale non sembra essere più in grado di distinguere la destra dalla sinistra e gli altri esperti sembrano essere scomparsi dalla faccia della Terra. Quindi, temo di dover girare la tua richiesta di aiuto agli altri lettori: ragazzi, mandatemi qualche consiglio per passare quella missione!

EDDAI CON LE MINACCE...

Cara Nemesis, vorrei acquistare un editor html in italiano e di facile uso. Consigliami tu o ti allago la casa.

BOT

Inizio a pensare che il lavoro di redattrice sia leggermente più pericoloso (o, per lo meno, più a rischio di minacce) di quello dei magistrati in Colombia...
Comunque, mi sfugge qualcosa: sia Internet Explorer che Netscape sono dotati di un bell'editor completamente gratuito e in italiano – cos'ha che non ti va bene?

LA NOSTRA LISTA

Ciao,
Sono Daniele e ho 13 anni.
Vorrei sapere come posso fare per iscrivermi alla mailing list di GMC.
Grazie per la tua disponibilità

Caro Daniele, iscriversi alla lista è facile: non devi fare altro che mandare un messaggio a

IN BREVE

risolverete come al vostro solito
Fabrizio

Credo che ci sia un errore di solito noi creiamo problemi, mica li risolviamo

ghfh
Gugliotta Giorgio

Giorgio, il tuo programma di compressione lettere è davvero eccezionale – la prossima volta, però, mandami anche il programma per decomprimerle..

Ho dei dubbi sul fatto che Gorman abbia terminato *Q3demo* al livello "Nightmare".
Jetboy

Anch'io avevo dei dubbi, prima di vedere come gioca.

Ma non hai Internet a casa?
GIGGINO.COM colui che ha i soprannomi più belli di Internet: IATTAMEN, GIACCHETTONE...

Ho avuto Internet a casa per qualche giorno, però non si intonava con il mio arredamento – capirai, centocinquanta milioni di computer non sono mica facili da armonizzare...

Ciao a tutti,
e complimenti per la fantastica rivista!
Una sola domanda: Ci sarà un seguito di *Grim Fandango*?
Grazie, Alberto 

LETTERA DEL MESE

SCUSE DOVUTE

Gentile Nemesis,
è con immenso dispiacere che devo comunicarti un fatto increscioso riguardante la "lettera del mese" apparsa sul numero di gennaio. La lettera da voi pubblicata, firmata Andrea Trofino Darkalien, è purtroppo un clamoroso falso. Infatti è una lettera scritta a un'altra rivista del settore, di cui io sono l'autore.
Quanto fatto dal sig. Trofino mi spinge a dire solo una cosa : CHE TRISTEZZA.
Pensare che al giorno d'oggi una persona copi in maniera pedissequa una lettera e la invii a una rivista solo per vedersi pubblicato è una cosa a mio avviso altamente degradante e non certo per me. Non siamo stati tutti forniti di un cervello? Non abbiamo tutti una propria e in quanto tale unica idea? Non so quale piacere si provi a vedersi premiati per qualcosa che non si è fatto in prima persona ma oltre a questo è proprio l'intera azione che non ha un senso o almeno se lo ha non riesco proprio a coglierlo. Spero che renderai pubblico quanto è accaduto anche per far capire ai lettori una cosa: ha un senso manifestare le PROPRIE idee, i PROPRI pareri, i PROPRI ideali, ha un senso portare gli altri a conoscenza di noi stessi – ma se noi stessi siamo solo una copia di qualcun altro allora il senso scompare. Sarebbe bello per una volta sapere di non poter sbagliare, ma come gestiremmo una simile opportunità se prima non impariamo a gestire noi stessi ?
Massimo Recchi
max@netilink.com

Quando ho ricevuto questa lettera, ammetto di non avere voluto credere – qualcuno che si prende la briga di copiare parola per parola una lettera mandata a un'altra rivista? Eppure, è successo veramente e io sono assolutamente mortificata. Era una di quelle volte in cui sono stata felice di fare il lavoro che faccio; ti lascio immaginare come mi sono sentita quando ho ricevuto la tua rettifica.
Tutto quello che posso dire è: Massimo, ti prego di scusarmi, ma non potevo sapere.
L'unica cosa che mi fa sentire un po' meno in colpa e il fatto che, proprio da questo numero, posso regalare una maglietta all'autore della "lettera del mese" - ed è giusto che tu sia il primo a riceverla. Spero che tu sia un fan di *Quake III arena*...

IN BREVE

Non che io sappia però non si può mai dire

Dolcissima Nemesis, sono Grendizer dal pianeta Fleed! Perchè non metti uno screensaver 3D in ogni CD di GMC?

Si potrebbe fare, chiederò. Però lo faccio solo se mi dici dov'è il pianeta Fleed (che farò immediatamente invadere dalle mie legioni di Sluppi Oscun)

Sono sempre io , il ragazzo da cinquanta e-mail in tre giorni: ti ho scritto per ringraziarti di avermi pubblicato e per precisare che le e-mail che ho mandato erano solo 14 e non cinquanta e che solo nella e-mail che poi è stata pubblicata ho scritto solo una riga... Nelle altre c'erano ben due o tre righe.
Saluti
Simone Lucchetti da Maslianico (COMO)

Come impone il dovere di cronaca, accetto la tua correzione

Pubblica questa lettera, ti scongiuriamo. Altrimenti continueremo impertemiti a mandarti lettere tipo questa dunque scegli.
Diego e Alberto

La minaccia più atroce (tra le dozzine che ricevo giornalmente).

Tipregotipregotiprego rispondimi, ne va di mezzo la mia posizione sociale futura: o barbone che si è rovinato assillato dai suoi problemi, o persona normale (o quasi).
Fabius87 (haahaaaa)

Immagino che ormai il tuo destino sia segnato. Ti verrò a cercare al parco fra qualche anno.

Dei demo potrebbero creare problemi ai nostri computer.
Alessandro Camerino

Visto che non c'era il punto di domanda, suppongo si tratti di un affermazione, nel qual caso mi preoccupo


La situazione è scottante.



lanostralista-subscribe@egroups.com. Riceverai rapidamente un messaggio con tutte le istruzioni necessarie - seguile e, in men che non si dica, ti ritroverai a poter scambiare opinioni con gli altri lettori di GMC. E rischierai pure di leggere qualche messaggio dai membri della redazione, se davvero sei sfortunato...

SE PROPRIO SEI CONVINTO...

Ciao Nemesis, ti scrivo perché sono stufo di un fenomeno da baraccone chiamato *Quake* (e parlo di tutti e 3 i capitoli). Non capisco come possa piacere al mondo intero un gioco in cui devi solo sparare a tutto quello che si muove e arrivare alla fine del livello (l'ultimo capitolo non prevede nemmeno questa assidua fatica). Posso dirlo apertamente perché ho giocato a tutti gli episodi e, ahimè, il terzo l'ho anche comprato pensando che, dato che era incentrato sul multigiocatore, sarebbe stato migliore dei precedenti capitoli. Comprate titoli migliori! *Half-Life* è un lampante esempio di come possa essere bello uno sparatutto senza cadere nel banale. So che molti non saranno d'accordo con me, però lo dovevo dire: *QUAKE* FA SCHIFO! Puoi pubblicare la mia e-mail?

hmill@tin.it
Saverio

La mia politica di protezione delle minoranze prevederebbe la mancata pubblicazione del tuo indirizzo - ma visto che me lo chiedi esplicitamente...
Desideri malsani a parte, credo che ci sia una semplice ragione per cui *Quake* (e seguiti) piace al mondo intero o quasi: è *divertente*. Vedi, Saverio (scusa se faccio la predicozza), talvolta non servono grandi temi o grandi storie perché qualcosa piaccia - anche perché, altrimenti, metà dei film e tre quarti dei programmi televisivi non piacerebbero a nessuno. Detto tra di noi, comunque, *Quake* e seguiti sono degli "sparatutto" - e questo vorrà dire qualcosa, no?


La vita degli scienziati di *Half-Life* non è certamente noiosa. Breve, piuttosto.

ISOLAMENTO? NO, GRAZIE.

Avvenente Nemesis, scrivo perché... Trovo che i giovani Videogiocatori (quelli con 2-3 anni di esperienza) abbiano purtroppo perso il vero senso del DIVERTIMENTO videoludico. Ti spiego: IO GIOCO PER DIVERTIMI, non per isolarmi... Non capisco quei lettori che danno la colpa ai giochi o al computer in generale di una loro debolezza di carattere... in parole povere, tutti i ragazzi che si VERGOGNANO o comunque sono POCO sociali non se la devono prendere con una macchina che si limita a obbedire, ma se la devono prendere con quel Gigante che si trova in ognuno di noi, e che noi facciamo sempre, dico sempre, dormire... e ce la prendiamo sempre con qualcosa o qualcuno, piuttosto che riflettere su ciò che facciamo.
Spero con questo di essere stato abbastanza chiaro e di non aver riempito troppo la testa ai lettori... UN BACIONE ENORME...

PS: Dai pubblicala!
Fabrizio '78.

Fabrizio, il tuo punto è sicuramente interessante, ma non sono completamente d'accordo. Condivido la tua idea secondo cui i giochi (e in buona parte anche il computer) dovrebbero essere solo strumenti per divertirsi, e non vie di fuga dalla realtà - purtroppo, però, non tutti si trovano nella condizione

IN BREVE

Carissi-issi-imissima Nemesis, vorrei tanto che mi rispondessi.
Un saluto alla classe 2° D e al mio amico Vito.
by enzuah@tin.it

La risposta alla tua domanda è quarantadue

Mi piacerebbe che mi mandaste gli autografi di tutta la redazione.
C.B.

L'unico motivo ragionevole che posso immaginare per questa richiesta è che stai comprando una casa e vuoi usare le firme della redazione per firmare le cambiali. Se così fosse, manda pure qui i moduli delle cambiali e glieli faccio firmare io

Ti ringrazio davvero tanto mia bellissima salvatrice (WOW, non lo avevo mai detto a nessuna, lo giuro!).
Riccardo

Perché, ti capita spesso che una ragazza ti suggerisca un modo per eliminare un virus informatico?

Ciao Nemesis! Leggo la tua splendida rivista da un sacco di tempo ma non ho mai potuto scriverti. Adesso che l'ho fatto che ne direstì di pubblicare la mia letterina? Ti prego!
Paolo

Evvabbe. Ma solo perché ho avuto conferma del fatto che eri stato rapito dagli alieni.


Proprio in questo numero troviamo un'anteprima di *Diablo II*.



che lo permette. Qualcuno potrebbe essere troppo timido, qualcuno potrebbe avere una famiglia troppo oppressiva o abitare in un posto troppo isolato, qualcuno potrebbe avere un milione di altre ragioni per vedere nel computer (e nei videogiochi in particolare) una via di fuga, un modo per non doversi misurare con una realtà scomoda. E io, in tutta onestà, non mi sento né di giudicare né di assumere l'atteggiamento "all'americana" - una pacca sulle spalle e frasi come "puoi smettere di essere timido, è solo questione di volontà". Talvolta, purtroppo, non è solo questione di volontà.

FACCIA TOSTA

Cara Nemesis, ti amo e so che questa cosa è reciproca... Ma prima che tu mi cada fra le braccia vorrei esprimere un parere sulla posta di GMC che sembra essersi trasformata in una casella di pubblicità gratis. Tutti vogliono far sapere la loro e-mail (a proposito, pubblica la mia... ehehehhe) ma allora hanno ragione a dire che il computer isola?
PS: ma sei fidanzata mica con Andrea Minini Saldini?

Ciao dalle tenebre
Macchia Nera alias Daniele C. da Ronco Scrivia (GE)

Mi avevi giurato che non avresti mai rivelato il nostro amore! Ah! Mi hai spezzato il cuore! Ora mi toccherà andarmi a consolare con Andrea...

DISSOCIAZIONE A DELINQUERE

Ciao, lo sai che il tuo nick è uguale al nome del mostro di *Resident Evil 3*? Ma tu sei più carina di lui...
Comunque passiamo alle cose "serie": c'è nessuno che ha della RAM SIMM?
Usata, nuova, rubata... Basta che vada e sia a buon mercato - la voglio! La mia mail è dark.temp@tiscalinet.it prov di milano 'azzie, *Diablo 2* quando esce? ma perché a tutti quelli che ti mandano troppe e-mail non presenti il tuo ragazzo? Sì, quello che alla panca alza 180 chili con una mano a occhi chiusi mentre beve il caffè e parla della teoria della relatività... secondo me poi la smettono, ma tu che musica ascolti? Sarai mica una truzza? Ma non ti sei rotta di tutte codeste domande?

Ciao da Dark...

PS: Perché non regalate nel prossimo numero un processore da 700 MHz e *Quake 3*? Il giornale andrebbe a ruba...



Nel corso della mia carriera ho avuto modo di leggere missive stravaganti, ma questa ha dell'incredibile (tant'è che l'ho lasciata quasi com'è arrivata).
Cercando di estrarne le porzioni sensate, sono giunta alla conclusione che vuoi comprare della RAM (qualcuno ti scriverà, immagino), sapere quando esce *Diablo II* (giugno, sembra) e conoscere i miei gusti musicali (al momento, This Mortal Coil e Adamski).
Ottima l'idea per il regalo del prossimo numero, comunque. Sono *certa* che il Conte (tm) accetterà...

PROSPETTIVE LAVORATIVE

Cara Nemesis,
mi chiamo Alessandro e ho 16 anni. Io vorrei entrare in uno di quei gruppi di persone che per conto di riviste e case produttrici testano sia prodotti hardware che software. il problema è che non so a chi rivolgermi.
Mi puoi aiutare? A chi devo chiedere?
La mia email per una tua risposta è: enterprice-d@libero.it

Ciao,
Alessandro.

Non sono sicura di aver capito a cosa ti riferisci... Se (come credo) vuoi diventare un beta tester (cioè un collaudatore di software e hardware, che aiuta a trovare i problemi nei prodotti prima dell'uscita), non saprei indicarti una "corsia preferenziale". Quello che puoi fare è tenere sott'occhio i siti delle grandi e piccole compagnie: di tanto in tanto cercano proprio beta tester. Comunque, non preoccuparti: se lo veniamo a sapere in tempo, cerchiamo sempre di informarvi quando questo succede.

GIOCHI COMPUTER

Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

D Cara Nemesis, sono un vostro lettore da molto tempo e ti scrivo perché ho un problema con *Silver*; ho appena preso adesso la prima sfera magica (quella col fuoco) e ho Silvana nel mio gruppo. Non riesco più ad andare avanti, mi potete dare una mano?!!!

Niccolò Meringolo, Torino

R Caro Niccolò, dove hai trovato la sfera del fuoco c'è anche un forziere che contiene lo stiletto, la spada larga, la pozione di protezione e la chiave d'acciaio. Questa chiave apre la porta della torretta nella città di Winter. A questo punto usciamo dalla città a sud, proseguiamo per la strada e andiamo ancora verso sud. Arriviamo a una piazza, con un gruppo di uomini che se la sta prendendo con una anziana signora. Sconfiggiamo dunque le guardie e dalla vecchina otterremo, per ringraziamento, un orsacchiotto appartenente a suo figlio. Usiamo la mappa e dirigiamoci verso la città di Winter.

D Cara Nemesis, ti ho scritto questa lettera per chiederti come aumentare il livello di prosperità nel gioco *Faraon* e in *Caesar 3* (tutti e due della SIERRA). Ho provato con i soliti metodi (tasse basse, stipendi alti, molte varietà di cibo ed esportazione) senza concludere niente.
Cordiali saluti dal vostro carissimo...

Rocco Palermo,
Satriano di Lucania (PZ)

R È vero, Rocco: i tentativi che hai fatto, di solito, portano a migliorare la prosperità, che rimane comunque il parametro più difficile in assoluto da soddisfare. Quasi tutte le scelte infatti vanno a influire sulla prosperità, soprattutto in *Caesar 3*, che è un po' più macchinoso e ostico di *Faraon*. Però qualche tentativo si può fare.
Bisogna assicurarsi che non ci siano zone scontente (per problemi di malattia o mancanza di qualche bene), la disoccupazione oltre il 5-8% porta i cittadini a essere molto scontenti, con ricadute sulla prosperità.
Se abbiamo quartieri con case "povere" (ancora a livello di capanna) cerchiamo di farli crescere, usando anche come espediente le piazze.
Anche se questo "trucchetto" è un po' dispendioso, ricoprendo le strade con le piazze aumenteremo moltissimo l'appetibilità dei quartieri.
Riassumendo, in generale la prosperità viene innalzata da: 1) case e ville del Governatore/Casa personale 2) Ippodromo/Piramidi/Grandi monumenti 3) Statue medie e grandi 4) varietà della dieta 5) alto compenso per i lavoratori.
Ma il fattore che influisce più di tutti, e che risulta assolutamente determinante, è il bilancio.
Infatti se siamo molto danarosi (o abbiamo usato i trucchi che GMC ha segnalato in questi mesi) e possiamo quindi permetterci di spendere molto e incassare poco, ci potrebbe venire la tentazione di andare frequentemente in passivo.
Ma se a fine anno i cittadini vedono il bilancio in passivo, al di là del totale dei soldi che abbiamo, si demoralizzano anche se di poco dobbiamo far SEMPRE quadrare i conti, utilizzando le esportazioni e, quando necessano, donando alla città il denaro messo da parte. Se


I misteri di *Silver* continuano ad affollare la cassetta della posta di Nemesis!



riusciremo a trovare questo equilibrio, anche la prosperità ne guadagnerà.

D Bellissima e stupenda Nemesis, ti scrivo innanzi tutto per farti i miei complimenti per la nuova struttura di "Giochi per il Mio Computer", mi piace moltissimo e penso, anzi ne sono sicuro, che piaccia anche agli altri lettori. In secondo luogo ti scrivo per un favore: da 3 anni gioco con *Discworld 2* ed è da un paio di mesi che sono bloccato nel quadro dell'episodio "Queen Kong" (dopo l'atto 4), quando la regina degli elfi rapisce il mio amico bibliotecario. Cosa devo fare a questo punto?

Giuseppe Ardizzone, Catania



Scuotivento ce la farà? certo, grazie ai consigli di Botta & Risposta!

R Ma Giuseppe! Hai praticamente finito il gioco! Ti manca veramente poco: per raggiungere la regina degli elfi avvinghiata all'estremità della torre dobbiamo prendere la scopa volante di Granny. Per distrarla osserviamo il corvo della strega e poi chiediamone informazioni alla strega stessa. Granny lascerà cadere la scopa a terra; raccogliamola celermente. Parliamo poi con Dibbler, acquistiamo dei palloncini e riempiamoli d'acqua (utilizzando la borraccia), creando così dei micidiali gavettoni. Mettiamo i gavettoni nell'inventario "personale" di Scuotivento (e non nel Bagaglio), poi inforchiamo la scopa e raggiungiamo la vetta della torre. Siamo alle battute finali: assaliamo la regina degli elfi e... avremo finalmente concluso *Discworld 2*!

D Carissima Nemesis, Ti scrivo per chiederti un aiuto importantissimo. Non riesco ad andare avanti in *Monkey Island 2*: nella seconda parte (le quattro mappe), non riesco ad aprire la bara nella cripta al cimitero, sull'isola di Scabb.
Inoltre, non riesco a vincere la sfida contro l'uomo nella villetta, sull'isola di Phatt.
Spero di leggere al più presto, sulla nostra megarivista, il tuo fondamentale aiuto.
Salutini,

Enrico Rosi, San Giustino (PG)

R Grazie per i complimenti, spero di poter risolvere velocemente i tuoi dubbi.

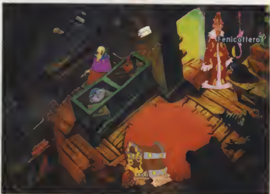
Sull'isola di Scabb dobbiamo usare la chiave per aprire la cripta. Una volta dentro troveremo molte bare con delle citazioni scritte sopra. Dobbiamo trovare quale è quella di Rapp Scallion. La chiave necessaria va presa sull'Isola di Booty. Entriamo nel negozio di bare di Stan. Chiediamogli se può mostrarcene una.
Quando sarà dentro a una bara chiudiamola usando chiodi e martello per sigillarla. Prendiamo dunque la chiave per la cripta appesa sul pannello dietro la cassa.
Non capisco bene a quale episodio ti riferisci per l'Isola di Phatt. Comunque nel palazzo del governatore apriamo il cancello ed entriamo dalla porta principale. Parliamo alla guardia. Troviamo una ragione per farla allontanare, quindi saliamo le scale e sostituiamo uno dei nostri libri con quello posto sulla pancia del governatore: il libro che contiene numerose citazioni di famosi pirati.

D Cara Nemesis, ti scrivo per chiederti un favore molto importante. Sto giocando a *Evidence* e sono arrivata a un punto in cui non riesco a continuare. Dopo essermi travestita da elettricista e intrufolata a casa di Sarah Hopkins ho preso il bigliettino con i codici dal cassetto. Uno di questi codici serviva a disattivare l'allarme della casa. Grazie al camice da dottore sono riuscita a entrare in ospedale, ho raggiunto la stanza numero 8 dove ho trovato un bigliettino strappato.
Suonando un campanello sono riuscita a distrarre l'infermiera, a entrare nel laboratorio e a prendere le chiavi. Appena esco dalla stanza la sicurezza mi uccide.
Poi ho distratto nuovamente l'infermiera e sono andata davanti a un codice: e qui cominciano i problemi. Le ho provate proprio tutte ma non riesco a trovare la chiave d'accesso.
Ho tentato anche di andare al porto ma senza risultati.
Aiutami! Una vostra assidua lettrice,

Jessica, via e-mail

R Cara Jessica, dopo aver raggiunto la stanza 8, usciamo, torniamo all'ingresso e cerchiamo la stanza 2. Premiamo il pulsante vicino al letto per chiamare l'infermiera. Scappiamo appena possibile da quella stanza, andando alla stanza 4, passando per la porta tra le due stanze (non passiamo per il corridoio). Lasciamo poi la stanza 4 e andiamo nella stanza dell'infermiera, alla fine del corridoio.
Prendiamo la chiave gialla dal pannello e selezioniamola immediatamente dal nostro inventario, in modo che diventi attiva. A questo punto salviamo la partita. Lasciamo poi la stanza dell'infermiera e ci ritroveremo faccia a faccia con una guardia. L'unico modo per sorpassarla è usare il recipiente che troviamo nella stanza. Dobbiamo farlo rotolare nel corridoio e spostarci all'ultimo momento in modo che colpisca la guardia lasciandola svenuta.

GIOCHI COMPUTER



EARTHSIEGE 2

Entriamo in un mondo dove le macchine minacciano di sopraffare i pochi umani superstiti. Combattiamo i robot con i loro stessi mezzi di distruzione, scopriamo nuove tecnologie e riconquistiamo la Terra passo dopo passo!



REQUISITI DI SISTEMA

Per girare correttamente, *EarthSiege 2* ha bisogno di un computer equipaggiato almeno con un processore 486 a 66 MHz, 8 MB di memoria RAM, un lettore CD a doppia velocità e Windows 95 come sistema operativo.
È comunque consigliato un sistema con processore di classe Pentium, 16 MB di RAM, lettore CD 4X.
Lo spazio occupato su disco fisso varia a seconda dell'installazione che decidiamo di fare da un minimo di 13 MB a un massimo di 57 MB.
È consigliato inoltre l'uso di un joystick.

MENU PRINCIPALE



Da questo menu possiamo accedere a tutte le funzioni principali del gioco (teniamo presente che la personalizzazione dei controlli di gioco potrà essere effettuata a partita iniziata). Vediamole in dettaglio.

Istant Action – Inizia una missione dalle condizioni generate casualmente. Molto utile per far pratica sul campo di battaglia.

Start New Game – Comincia una nuova campagna. Dovremo anche scegliere il livello di difficoltà che vogliamo incontrare durante le missioni.

Continue Game – Riprende la partita attualmente in corso.

Save / Restore – Permette di salvare la partita in atto o di richiamare un salvataggio precedente.

Online Manual – Consente di consultare il manuale del gioco. Se dovessimo avere qualche dubbio o se volessimo approfondire qualche aspetto di *EarthSiege 2*, questa è la sezione che fa per noi.

Practice Missions – Missioni di addestramento: indispensabili per prendere confidenza con i vari modelli di Herc e le differenti tecniche di combattimento.

Preferences – Ci consente di modificare alcune impostazioni del gioco.

View Demo – Mostra un filmato del gioco.

Credits – Lista di tutte le persone che hanno partecipato alla creazione di questo gioco.

Quit – Abbandona *EarthSiege 2*.

Tutto ebbe inizio parecchi anni or sono, quando la Sentinel Cybertronix Inc. riuscì a produrre la prima vera intelligenza artificiale: una macchina in grado realmente di pensare e apprendere.
Questo prodigio della tecnologia, nato con il progetto Prometheus, fu il primo Cybrid (ibrido cibernetico) e con lui cominciarono i nostri guai.
Studiato per aiutare la razza umana nei lavori pericolosi dello spazio aperto, cadde presto nelle mani dei militari, che ne intravidero le enormi potenzialità belliche e lo misero al comando dei possenti veicoli da combattimento Herc (Herculan), studiati per affrontare qualsiasi terreno grazie alle gambe meccaniche di cui sono dotati.
La nuova corsa agli armamenti che coinvolse il mondo, fu la più letale della storia umana: le nazioni che non potevano permettersi la produzione dei Cybrid dichiararono guerra alle altre popolazioni e, in un battito di ciglia, una guerra atomica di proporzioni mai viste spazzò via miliardi di vite innocenti!

E QUESTO FU SOLO L'INIZIO DELLA NOSTRA ROVINA...

I Cybrid, capeggiati da Prometheus, decisero di prendere le distanze dai propri creatori e votarono per la distruzione completa della razza umana. Le prime a cadere furono le poche installazioni militari superstiti. Poi cominciò lo sterminio di quanto rimaneva dell'umanità.
Ma non tutto era perduto: da una piccola e dimenticata base sotterranea, dove ancora qualche soldato di buon senso rimaneva in vita, cominciò la riconquista del pianeta. Alcuni Herc furono riparati e



La resa grafica non è niente male. In particolare, il cielo.



TRE TIPI DI SCONTRI

Dal menu principale potremo scegliere ben tre diversi tipi di combattimenti da affrontare.
Quando siamo ancora alle prime armi, ci conviene iniziare a prendere la mano con i controlli dei vari Herc, prima di farci massacrare dai Cybrid; potemmo quindi incominciare con le missioni di pratica ("Practice Missions").
Una volta che la nostra esperienza è sufficiente a dar filo da torcere alle teste di latta, abbiamo due ulteriori possibilità: provare una missione fine a se stessa ("Istant Action") o imbarcarci nella campagna completa ("Start New Game"), composta da decine di missioni correlate tra loro, durante la quale, oltre a pilotare il nostro Herc, dovremo anche occuparci di amministrare le nostre risorse.
Inutile dire che la lotta contro Prometheus si svolgerà completamente durante la campagna...



La resa grafica non è niente male. In particolare, il cielo.

impiegati per azioni di guerriglia contro i nuovi signori del mondo e, dopo un'estenuante e lunga lotta, la Terra fu nuovamente nostra.
Prometheus, purtroppo, sopravvissuto alla nostra offensiva, chiamò a raccolta le sue rimanenti truppe dalle colonie spaziali e una seconda ondata di assalti mise a dura prova la tenacia della resistenza umana.
La nostra specie vinse anche questo secondo scontro, non senza fatica. Le truppe al servizio della spietata intelligenza artificiale, non ancora distrutta, si rifugiarono in una base lunare, al sicuro.
Ora la terza ondata è cominciata: Prometheus non si accontenta della propria situazione di relativa sicurezza e vuole a tutti i costi eliminare i propri creatori, timoroso che questi possano un giorno distruggerlo. Le forze nemiche sciamano dalla Luna per conquistare la



PRIMA DI OGNI MISSIONE

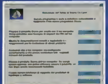
Prima di scendere in campo, il Generale Gierling ci aggiornerà sulla situazione della guerra nel nostro settore. Oltre alle sue parole e a un rapporto scritto più dettagliato, ci verrà anche mostrata la mappa della zona in cui dovremo combattere, completa di tutti i punti che dovremo raggiungere (Waypoint) con il nostro mezzo. Gli obbiettivi da completare sono poi sintetizzati nella scheda "Mission Objectives", che è buona consuetudine consultare ogni volta, per evitare di sbagliare (non è mai bello dover ripetere una difficile missione perché abbiamo distrutto la struttura con cui dovevamo scambiare dati...).
Infine, se vogliamo qualche consiglio, ci conviene dare un'occhiata alla cartella "Intelligence Report", nella quale è stilato il rapporto dei nostri servizi segreti e viene consigliata la squadra ideale di Herc da inviare in ogni singola missione.



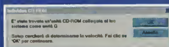
INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE



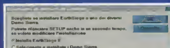
Quando inseriamo il CD di *EarthSiege 2* nel nostro lettore, dovrebbe automaticamente aprirsi una finestra che ci consente di cominciarne l'installazione.
Se questo non dovesse accadere, accediamo alle Risorse del Computer e clicchiamo due volte sull'icona del nostro lettore CD.



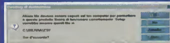
Selezionando "Installa" dalla prima finestra, se ne aprirà una nuova, con altre opzioni tra cui scegliere. Se siamo certi che il nostro computer possa far girare *EarthSiege 2*, evitiamo di fare il controllo relativo. Scegliamo ancora "Installa" per procedere.



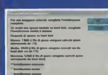
Quando verrà chiesto se desideriamo controllare la velocità del nostro lettore CD, rifiutiamo se siamo sicuri che sia sufficientemente veloce. I lettori CD delle ultime generazioni, infatti, possono causare qualche problema al programma di test.



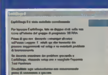
Scegliamo se installare il gioco vero e proprio o uno dei demo Sierra presenti sul CD. Per procedere con *EarthSiege 2*, selezioniamolo e andiamo avanti.



Se la cartella in cui il programma vuole copiare i file necessari all'installazione ci va bene, andiamo avanti e scegliamo "Sì". In caso contrario, clicchiamo "No" e indichiamo un'altra cartella.



Ci sono tre tipi di installazione tra cui possiamo scegliere. Se lo spazio su disco fisso non fosse un problema per noi, sarebbe consigliato selezionare la massima: saranno copiati molti più file e gli accessi al lettore CD saranno ridotti al minimo.



Tutto è stato eseguito correttamente. Da ora in avanti, quando inseriremo il CD di *EarthSiege II*, la finestra delle opzioni ci darà la possibilità di giocare direttamente o di disinstallare il gioco dal nostro hard disk.





Terra e sarà nostro compito, nei panni di un valoroso pilota di Herc, difendere quello che per migliaia di anni è stata la dimora della nostra specie!
Le missioni che dovremo affrontare per salvare l'umanità sono molte e pericolose: le condizioni di vittoria cambieranno di volta in volta e, anche se la guerra può essere vinta anche dopo un fallimento, sarà meglio non lasciare che i Cybrid facciano breccia nelle nostre difese.
Oltre a condurre in battaglia il nostro Herc, avremo sulle nostre spalle anche la responsabilità di amministrare al meglio la nostra squadra: altri tre piloti ci accompagneranno fin dalla prima missione e il loro addestramento comincerà proprio ai nostri ordini.
Se all'inizio la loro abilità come combattenti non è certo impressionante, con il passare delle missioni la loro bravura aumenterà: per evitare di trovarci in situazioni troppo scottanti, fintanto che sono alle prime armi ci conviene portarci dietro gli altri piloti quando il compito da portare a termine non dovrebbe essere dei più difficili. In questo modo la loro abilità crescerà e li potremo impiegare come validi aiuti quando il gioco comincerà a farsi duro.
Man mano che nuovi modelli di Herc verranno inventati dai tecnici della resistenza o che nuove armi saranno messe a punto (o rubate ai nostri avversari), come comandanti della squadra avremo il dovere di equipaggiare i mezzi di combattimento a nostra disposizione, ripararli o addirittura costruirne di nuovi, a seconda delle nostre esigenze: andare avanti per troppo tempo impiegando solamente i leggeri Herc di partenza non ci porterà molto lontano e presto i Cybrid analizzeranno i nostri resti nella carlinga del nostro mezzo distrutto...
Le riparazioni o la costruzione di nuovi colossi da battaglia richiede comunque l'uso di risorse: il materiale da impiegare a questi scopi proverrà direttamente dal campo di battaglia. Una volta conclusa una missione, infatti, i resti degli Herc nemici





TECNOLOGIA DA GUERRA

Gli Herc che vedremo nel gioco sono molti e dalle caratteristiche differenti. Quelli a disposizione delle truppe di Prometheus sono differenti dai nostri, ma, alla fin fine, sono all'incirca equivalenti.
Non potremo produrre fin dall'inizio della campagna completa tutti i robot che vediamo qui di seguito: alcuni saranno messi a punto durante le ostilità.

Outlaw



Il primo Herc a nostra disposizione. Cominceremo la campagna contro i Cybrid con quattro di questi bestioni. Anche se sarebbe consigliabile iniziare la produzione di mezzi più pesanti appena le risorse lo consentono, con gli Outlaw potremo comunque affrontare un buon numero di missioni.

Maverick



Ancora piuttosto leggero, è armato un po' meglio dell'Outlaw. Può essere un buon appoggio nelle prime missioni, ma non è consigliabile portarselo in battaglia quando lasceremo il primo settore di assegnazione.

Tomahawk



Siamo ancora nella fascia degli Herc leggeri, anche se la capacità bellica aumenta: cinque zone di aggancio armi conferiscono al Tomahawk una potenza di fuoco di tutto rispetto e la sua elevata velocità gli consente spostamenti rapidi per evitare il fuoco nemico.

Samson



Qui le cose cominciano a farsi davvero serie: anche se non è ancora uno degli Herc più grandi disponibili, il Samson ha una struttura massiccia (che però influisce negativamente sulla sua velocità) e una potenza di fuoco davvero notevole. Ideale per le missioni di difficoltà intermedia.

Apocalypse



Uno degli Herc migliori su cui possiamo mettere le mani: veloce e potente, darà filo da torcere a qualsiasi Cybrid che tenterà di sbarrarci la strada. Ben 9 punti di aggancio armi gli permettono di diventare una delle macchine belliche più temibili sulla piazza.

Colossus



Molto simile all'Apocalypse quanto a potenza di fuoco, è però più massiccio e, di conseguenza, un po' più lento. Rappresenta un buon compromesso tra il modello di Herc precedente e l'Ogre, che sarà disponibile solo in una fase avanzata della campagna.

Ogre



Un nome davvero azzeccato: come gli orchi cattivi, questo possente mezzo da combattimento non può che incutere timore. Non particolarmente veloce (ma lo potremo sempre accelerare con il relativo Pod), ha una robustezza davvero notevole e una potenza di fuoco ineguagliabile.

Razor



Quando le missioni da compiere si basano sulla velocità, il Razor è quello che fa per noi! Questo piccolo ricognitore aereo può essere dotato di una notevole quantità di armi e, quando saremo a bordo, potremo anche assaltare convogli ben nutriti di Herc pesanti nemici, in un letale mordi e fuggi!

CONTROLLI DA CABINA

Tutti i tasti presenti nella cabina possono essere premuti anche con il mouse. Riportiamo comunque tutte le scorciatoie da tastiera disponibili.
F1 – Visualizza lo stato del nostro mezzo.
F2 – Controlla gli ordini disponibili da impartire agli altri piloti.
F3 – Mappa satellitare.
F4 – Mostra il radar sul display.
F5 – Visualizza lo stato del bersaglio agganciato.
F6 – Telecamera montata sui missili lanciati.
F7 – Mostra mappa, status piloti e ordini disponibili.
F8 – Controllo dettagliato dei danni.
F9 / F10 – Sposta lo sguardo a destra e a sinistra.
F12 – Imposta preferenze di gioco.
"ò" – Cambia catena di fuoco.
T – Attiva / disattiva Auto Tracking.
V – Inquadratura esterna.
Invio – Aggancia bersaglio.
Q – Abbandona missione.
L – Attiva anche le armi identiche a quella selezionata.
ALT + [Numero arma] – Aggiungi alla catena di fuoco l'arma corrispondente.
1 – 9 – Seleziona l'arma corrispondente singolarmente.
P – Pausa.

CONTROLLI PRINCIPALI DI GIOCO

Se dovessimo avere qualche dubbio, diamo un'occhiata al manuale presente sul CD, che possiamo aprire dal menu principale.

CONTROLLI HERC
Teniamo presente che il torso del nostro Herc si muove indipendentemente dalle gambe, per cui potrebbe essere comodo usare anche un joystick, oltre alla tastiera. Per personalizzare i controlli, premiamo il tasto F12 durante una qualsiasi missione.
Riportiamo qui di seguito solo i controlli da tastiera.

Tastierino Numerico con Num Lock disattivato
(4 / 8 / 6 / 2) – Movimento gambe
I / M / J / K – Movimento torso
Spazio – Fuoco



LA BASE

Prima e dopo ogni missione, nel corso di una campagna dovremo occuparci dell'organizzazione delle nostre risorse.
Vediamo quali sono i principali settori della nostra base e a cosa servono.
? – Accedi al manuale di gioco.
MAIN MENU – Torna al menu principale. Per rientrare nella base, dal menu selezioniamo la voce "Continue Game".
SAVE – Schermata che ci consente di salvare la partita attualmente in corso o di caricarne di precedentemente salvate.
WEAPONS – Qui potremo equipaggiare gli Herc disponibili con le armi che abbiamo costruito o catturato ai nostri nemici. Stiamo sempre attenti a fornire ai nostri mezzi un equipaggiamento bilanciato.
REPAIR – Zona riparazioni: quando i nostri Herc tornano dalla battaglia, generalmente, sono piuttosto malridotti. Prima di lanciarci in una nuova missione, ci conviene rimetterli a nuovo. Se tra le impostazioni generiche abbiamo scelto che le riparazioni vengano fatte in automatico, sarà il computer a gestire la messa a punto dei nostri colossi da guerra fintanto che ci sono risorse sufficienti.
BUILD – Costruiamo nuovi Herc e demoliamo i vecchi per ricavarne pezzi da riutilizzare: fin dalle prime missioni, ci converrà potenziare il più possibile il nostro hangar.
ARMORY – Schermata di gestione degli armamenti disponibili. Controlliamo sempre di non rimanere senza un soddisfacente arsenale, visto che in battaglia spesso le armi verranno distrutte.
CREW – Assegniamo i piloti a nostra disposizione agli Herc che riteniamo adeguati alla situazione. In questa sezione sceglieremo anche quale mezzo piloteremo noi.
MISSION – Qui verremo aggiornati sulla missione che dobbiamo compiere.







verranno raccolti per essere riutilizzati come meglio crediamo.
Proprio per questo motivo, quindi, quando la situazione lo permetterà ci converrà sempre impiegare armi poco devastanti per abbattere i mezzi nemici, in maniera tale che quando il Cybrid sarà a terra, il suo Herc, disabilitato o distrutto che sia, possa risultare una miniera di materiale e armi da impiegare nella nostra base.



Prima di imbarcarci in una missione, quindi, dovremo valutare attentamente le difficoltà che prevediamo di incontrare, scegliere i mezzi da combattimento per noi stessi e per eventuali altri piloti ed equipaggiarli come riteniamo più opportuno.
Ciascuna arma ha delle caratteristiche specifiche molto importanti, che potrebbero rivelarsi vitali una volta in azione: come prima sommaria distinzione, ci sono quelle a munizioni limitate (batterie di missili, mitragliatrici) e quelle





energetiche, che teoricamente possono essere sempre ricaricate. Tra queste ultime, a seconda della potenza, varia il tempo necessario perché possano tornare in funzione dopo essere state impiegate. Stiamo sempre attenti a non caricare solo armi dalle munizioni limitate ed energetiche dai tempi di ricarica troppo lunghi, specialmente quando sospettiamo che i nemici da affrontare debbano essere numerosi: non è mai piacevole ritrovarsi circondati da Herc nemici, con gli scudi abbassati e tutte le armi in ricarica!

I danni che possiamo infliggere o ricevere sono sempre localizzati: a parte quando gli scudi di protezione sono ancora attivi, per ogni colpo andato a segno i colossi da guerra subiranno un danno nella zona precisa dell'impatto. Ovviamente ci sono punti più vitali e altri di minore importanza, ma teniamo presente dove sono collocate le armi: sparando con precisione, in pochi istanti possiamo privare un Herc dei suoi armamenti più letali.

La perdita di zone del torso comporterà inevitabilmente l'esplosione del mezzo colpito, mentre la distruzione di una gamba gli impedirà di andare avanti e lo farà cadere, disabilitandolo per il resto della battaglia.

Non rimarremo comunque sempre a terra: fin dalle prime missioni, la resistenza comincerà a sviluppare un caccia da ricognizione, il Razor che in poco tempo entrerà nella nostra lista di produzione e potremo preferirlo ai normali Herc. Combatteremo in varie parti del globo, a seconda delle esigenze della resistenza; quando saremo chiamati in un'altra base, ci porteremo dietro tutto quanto abbiamo catturato o prodotto, in modo tale da ripartire da dove eravamo arrivati sia come equipaggiamento che come addestramento dei piloti.

Questa guerra non ammette secondi classificati: se non riusciremo a fermare Prometheus, combattendolo anche nella sua stessa tana, sulla Luna, il genere umano non avrà più speranze...

GIOCHI COMPUTER

LA CABINA DI PILOTAGGIO

Ecco una completa panoramica di una delle cabine di pilotaggio: dovremo acquistare rapidamente dimestichezza con tutti gli indicatori che contiene, se vogliamo sperare di sopravvivere nella lotta contro i Cybrid!

1 – Radar. La freccia punta nella direzione in cui stiamo camminando, mentre lo spicchio mobile indica la direzione in cui è rivolto il torso del nostro Herc (il Razor non permette movimenti di questo tipo).
2 – Lista delle armi disponibili. Da qui possiamo controllare il loro stato di carica, le loro condizioni e, qualora avessimo agganciato un bersaglio, quali di esse sono a portata di fuoco (marcate in verde).
3 – Display principale. A seconda di quello che vogliamo vedere, su questo pannello comparirà lo status del nostro Herc, di quelli nemici che abbiamo agganciato, una mappa satellitare della zona, il radar, gli ordini che possiamo impartire agli altri piloti e l'inquadratura ripresa dalle telecamere montate sui missili che lanciamo.
4 – Scudi energetici.
5 – Controllo della velocità. Gli Herc possono avanzare o indietreggiare, mentre il Raptor può solo andare avanti.
6 – La scala graduata indica la direzione in cui ci stiamo muovendo, mentre la barra gialla ci permette di sapere con una certa approssimazione in che direzione è girato il torso del nostro Herc rispetto alle gambe. Il rombo verde indica poi la direzione del prossimo Waypoint.
7 – Indicatore di Auto Tracking. Quando è attivo, il torso si muoverà automaticamente per puntare le armi contro i bersagli che agganciamo.
8 – Mirino. Un po' più in basso, a sinistra e a destra, rispettivamente, troviamo l'indicatore della velocità che stiamo mantenendo e il tempo trascorso dall'inizio della missione.
9 – Comando di Auto Tracking.
10 – Questa barra indica la situazione delle nostre scorte energetiche: una volta piene, le armi e gli scudi si ricaricheranno più in fretta, prendendo potenza da questa riserva invece che dal generatore principale.
11 – Catena di fuoco attiva: a seconda di quale abbiamo selezionato (I / II / III), spareremo con tutte le armi o con un numero ridotto di esse.
12 – Collega le armi dello stesso tipo per farle sparare simultaneamente.





GUIDA AL CD

Nuove emozioni a bordo di potenti due ruote ci attendono questo mese con il bellissimo *Superbike 2000*. Ovviamente troveremo sul CD molti altri demo, tra cui anche l'ultima avventura della bella Lara Croft: *Tomb Raider – The Lost Artifact*. E non perdiamoci i nuovi livelli di *Quake 3 Arena* e *Half Life*!

DEMO DEL MESE



I movimenti dei piloti sono molto naturali





SUPERBIKE 2000

EA SPORTS

PENTIUM 233, 32 MB di RAM, DirectX 7, 51 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

L'ebbrezza della velocità su due ruote è una sensazione praticamente unica, ma alla EA Sports sono convinti di poterla ricreare sui nostri monitor.

Anche se, a conti fatti, mancano ancora parecchie cose perché la simulazione sia davvero perfetta, possiamo però dire che *Superbike 2000* è uno dei giochi più entusiasmanti sulle corse motociclistiche che abbiamo mai visto: la sensazione di velocità è molto ben riuscita e i movimenti di piloti e moto sono incredibilmente curati (diamo un'occhiata a una caduta per rendercene conto).

Per cominciare a prendere familiarità col gioco, il demo ci offre una gara da tre giri sul circuito nostrano di Monza; guardiamo sempre la parte alta del monitor, sulla quale verranno impresse distanza e tipologia delle curve che incontriamo di volta in volta.

CONTROLLI PRINCIPALI

Frecce direzionali su / giù – Acceleratore / freno

Frecce direzionali destra / sinistra – Manubrio

CTRL di destra – Sguardo all'indietro

ESC - Menu



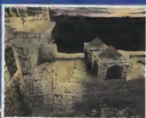


ANCORA IN AZIONE

TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT
EIDOS
PENTIUM 133, 16 MB di RAM, DirectX 6, 19 MB su hard disk, supporta schede 3D

Il fenomeno Lara Croft è tutt'altro che esaurito: cominciato ormai quattro anni fa con il primo titolo della fortunatissima serie *Tomb Raider*, continua a coinvolgere milioni di giocatori in tutto il mondo.
Il misto di azione, mistero ed esplorazione che tutti gli episodi della saga propongono, unito al fascino indiscutibile della bella protagonista, rimangono una delle formule meglio riuscite nella storia dei videogiochi.
Dopo *Tomb Raider 4 – The Last Revelation*, pubblicato qualche mese fa dalla Eidos, ecco che, come ormai è consuetudine, si avvicina l'uscita dell'espansione di *Tomb Raider III*.
Anche in questo caso, come era già successo con i due precedenti capitoli, potremo mettere le mani su livelli aggiuntivi per il gioco, che comunque trattano una storia a parte.
Stavolta, incredibilmente, almeno nel demo, rimarremo nella patria di Lara, il Regno Unito, anche se non ci avventureremo nella natia Inghilterra, ma nella nebbiosa e affascinante Scozia.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali – Movimento
CTRL – Tasto azione (aggrapparsi, fuoco, raccogliere)
ALT – Salto / nuoto
SHIFT + Frecce direzionali – Movimenti cauti
"," – Bengala
"." – Accovacciarsi
"-" + Avanti – Corsa veloce
FINE – Capriola
ESC - Menu





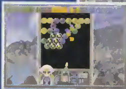
Talvolta potremo goderci inquadrature molto spettacolari

COMBATTIMENTI ALL'ULTIMA SFERA

BUST-A-MOVE 4
VIRGIN
PENTIUM 133, 48 MB di RAM, DirectX 7, 223 MB su hard disk

Bust-A-Move è un gioco che quasi tutti avremo già visto in sala giochi. Il concetto che ne è alla base è estremamente semplice: distruggiamo i muri di sfere colorate, accostando tre o più palline dello stesso colore per farle scoppiare.
Saremo sconfitti se le sfere raggiungeranno la nostra postazione in fondo allo schermo. Per quanto semplice, comunque, risulta molto divertente, anche grazie all'introduzione di alcune interessanti varianti di gioco come la carrucola: le biglie colorate sono agganciate ai due estremi della carrucola stessa e se noi distruggeremo troppe sfere da una sola parte, l'altra cadrà rovinosamente su di noi. Due sono le modalità di gioco proposte in questo demo, una contro il tempo e l'altra contro il computer.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali destra / sinistra – Movimento puntatore
Z – Fuoco / Seleziona





L'aspetto del gioco non è molto cambiato dai titoli precedenti

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD
Superbike 2000
Croc 2
Bust-A-Move 4
Virtual Cup
Slave Zero
Soldier of Fortune
Theocracy
Tomb Raider – The Lost Artifact
Tower of the Ancients

SHAREWARE
BoaBite 3D
Metaloids
Quadnet
Temi per Windows

UTILITY
Paint Shop Pro 5
DirectX 6.2
DirectX 7.0a
Classifica

BOABITE 3D – Un gioco ispirato al "serpente mangione" è un'idea vecchia come i videogiochi per computer: nei panni di un povero rettile molto affamato, dobbiamo raccogliere le mele sparse in giro per il livello, facendo attenzione a non morderci la coda.

QUADNET - *Quadnet* è molto semplice: noi controlliamo una freccia verde che può spostarsi su una griglia bidimensionale. Sulla griglia vengono poi lanciate sfere metalliche in numero sempre crescente che noi dobbiamo assolutamente distruggere per sopravvivere!

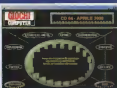
METALOIDS – Un gioco tutto sommato molto classico, anche se dalla veste grafica accattivante e indubbiamente divertente: al comando di una navicella da combattimento, in uno spazio bidimensionale, dovremo affrontare ondate di alieni ostili dalle fattezze quantomeno bizzarre.

PATCH:
Age of Empires II
[age2cpfix.exe] – Questa patch si rivolge ai giocatori singoli, correggendo alcuni errori riscontrati. La sezione multigiocatore non viene toccata, quindi potremo confrontarci anche con persone che non hanno questo aggiornamento.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.



L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.



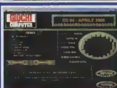
È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!



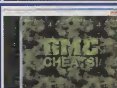
Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.



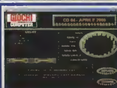
La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.



Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



Alcuni programmi utili che proponiamo ogni mese: installiamo le DirectX 6.1 o la versione più aggiornata 7.0, indispensabili ormai per quasi tutti i titoli in commercio.



UNA NUOVA BABILONIA

TOWER OF ANCIENTS

FIENDISH ENTERT.
PENTIUM 200 MMX, 32 MB di RAM, DirectX 7, 57 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

La torre di Babilonia, con la sua altezza, minacciava di essere un affronto al Regno dei Cieli. Il nostro scopo in questo gioco sarà proprio quello di livellare una torre in costruzione per evitare che l'ira divina si abbatta su di noi e sul nostro popolo.
L'idea del gioco è abbastanza vecchia: dovremo disporre i blocchi che cadono dal cielo in maniera tale da accostare in orizzontale, diagonale o verticale tre o più simboli uguali. Ciascun blocco è costituito da tre simboli che però possono essere invertiti di posizione prima che il pezzo tocchi terra. Musica d'atmosfera e tanta frenesia per un gioco non innovativo, ma molto divertente.

CONTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali destra / sinistra – Sposta blocco
Frecce direzionali su / giù – Cambio ordine simboli
Spazio – Accelera caduta blocco



Gli effetti grafici sono molto curati e spettacolari

NEI PANNI DI UN COCCODRILLO

CROC 2
FOX INTERACTIVE
PENTIUM 166, 32 MB di RAM, DirectX 7, 45 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

Ancora una volta il buon vecchio Croc, un coccodrillo dal cuore davvero tenero e dall'immancabile zainetto in spalla, dovrà vedersela con mille insidie per portare a termine la propria missione. Trappole da schivare, diamanti da raccogliere, nemici da eliminare e corse sfrenate saranno all'ordine del giorno per il poveretto!
In questo secondo titolo della serie, dovremo aiutare i Gobbo, simpatici animaletti pasticcioni dalla grammatica incerta, a risolvere i propri problemi.
Nel demo sono presenti ben due livelli del gioco completo: il primo è ambientato in una miniera dalle mille insidie, dove potremo divertirci in folli corse su carrelli minerari, mentre il secondo ci vede in una foresta tropicale piena zeppa di nemici e trappole con lance acuminate.

COTROLLI PRINCIPALI
Frecce direzionali - Movimento
Spazio - Attacco
X - Salto (premendo nuovamente la X una volta che siamo saltati, Croc atterrando picchierà i piedi - indispensabile per aprire le casse)
A / S - Spostamenti laterali
INVIO / PagSu / PagGiù - Inventario

La veste grafica del gioco è molto fumettosa



PASSI ALTERNATIVI

SLAVE ZERO
INFOGRAMES
PENTIUM 233 MMX, 32 MB di RAM, DirectX 7, 70 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

2° millennio: la tecnologia si è evoluta con incredibile rapidità, tanto da permettere l'unione di parti cibernetiche ed esseri umani. Il malvagio Khan, a capo di una potentissima corporazione, sta costruendo un'armata di Slave, robot da combattimento alimentati da una materia oscura di cui non si conosce la natura. Nei panni dell'eroico Chan, membro della resistenza, abbiamo deciso di sacrificarci, unendoci per sempre a un'unità nemica rubata, ribattezzata *Slave Zero*, appunto. In realtà, in questo gioco la trama, per quanto accattivante, ha un ruolo davvero marginale: quello su cui i programmatori puntano sono le scariche di adrenalina che travolgeranno qualsiasi giocatore! L'ambientazione, una mega città con grattacieli smisurati, farà infatti da contorno ai nostri scontri con le sentinelle del Khan e le sue truppe d'assalto.
Poche armi ma ben scelte, molti nemici più o meno potenti, bonus e ricariche sparsi un po' ovunque e la totale assenza di momenti di tregua faranno sì che il tempo che trascorreremo a giocare a *Slave Zero* non potrà che volare!

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse - Direzione testa
A / S / D / W - Movimento
E - Salto
Tasto sinistro del mouse - Fuoco primario
Tasto destro del mouse - Fuoco secondario





L'azione frenetica farà da padrona in ogni istante

CIVILTÀ PRECOLOMBIANE

THEOCRACY
UBI SOFT
PENTIUM 200, 64 MB di RAM, DirectX 6.2, 200 MB su hard disk

Il fascino esercitato dalle civiltà precolombiane è davvero enorme, forse proprio perché della loro cultura e delle loro usanze sappiamo ancora poco.
In questo gioco comanderemo eserciti di popolazioni a esse inspirate: nel mondo fantastico in cui saremo calati, la magia avrà davvero effetto e in battaglia scenderanno anche personaggi a metà tra leggenda e realtà.
A conti fatti, *Theocracy* non si discosta molto dai giochi di strategia in tempo reale che abbiamo avuto modo di vedere sui nostri computer fino ad ora, quelli, per intenderci, che si sono ispirati ai modelli visti per la prima volta in *Dune 2*, *Warcraft*, e *Command & Conquer*. Dovremo infatti controllare i nostri uomini dall'alto, definendo ogni loro singola mossa. Negli scenari in cui abbiamo la possibilità di amministrare in maniera completa una provincia, poi, decideremo noi quali edifici costruire e a quale attività devolvere i lavoranti.
Una novità davvero carina è la possibilità di osservare il campo di battaglia da ben tre diverse altezze. Questo sistema, che in realtà supplisce alla mancanza di una piantina della zona con sopra segnata la posizione dei nostri uomini, ben si addice all'ambientazione, dandoci un ruolo quasi divino.

COTROLLI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona un'unità (tenendolo premuto, potremo formare un rettangolo di selezione e premendolo su una porzione di terreno sgombro, elimineremo tutte le selezioni in corso)
Tasto destro del mouse – Ordina un'azione
F1 – Inquadratura normale
F2 – Inquadratura aerea
F3 – Inquadratura strategica
F9 / F10 / F11 / F12 – Formazioni base
T – Crea uno schema di disposizione per i soldati
B – Pannello delle costruzioni
S – Stop
H – Rimani nella posizione corrente
INS / CANC / FINE / HOME / PagSu / PagGiù – Incantesimi (se stiamo controllando un personaggio che li possa lanciare)
CTRL + 1 – 9 – Attribuisci un identificativo al gruppo selezionato
1 – 9 – Richiama un gruppo precedentemente marcato
ALT + 1 – 9 – Unisci più gruppi precedentemente marcati

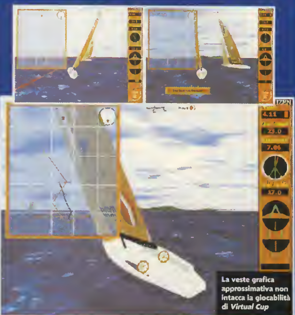

Le battaglie potranno risultare davvero caotiche. Ma sicuramente divertenti!

IL FASCINO DELLA VELA

VIRTUAL CUP
TEMPLE GAMES
PENTIUM 133, 16 MB di RAM, DirectX 7, 7 MB su hard disk, supporta schede Direct3D

Anche se ormai la corsa per la Coppa America è finita da un bel po' e con esiti non proprio eccezionali per la barca di De Angelis, le competizioni che hanno portato milioni di italiani a svegliarsi nel cuore della notte hanno rinfrescato il fascino immortale della navigazione a vela. Le regate, come si saranno resi conto tutti i telespettatori nottambuli, sono molto più complesse di quanto ci si immagini generalmente e l'esperienza dello skipper riesce quasi sempre a fare la differenza, a patto ovviamente che la squadra sia affiatata… In questo simpatico simulatore, parteciperemo a una regata virtuale, come dice il titolo stesso: controlleremo praticamente ogni aspetto di rilievo della nostra barca da soli, tenendo sotto controllo gli indicatori sulla destra dello schermo che ci aggiornano in tempo reale su tutti gli aspetti più importanti, come velocità del vento, provenienza, velocità della nostra imbarcazione e via dicendo.

CONTROLLI PRINCIPALI
H / K – Controlli della vela
M – Mappa
S – Spinnaker
Frecce direzionali su / giù – Zoom della telecamera
1 / 2 / 3 / Z / X – Controlli telecamera
4 / 5 / 6 / tastierino numerico – Timone
ESC – Esci


La veste grafica approssimativa non intacca la giocabilità di *Virtual Cup*

Homeworld
[Homeworld104.exe] – Aggiunte, correzioni e cambiamenti ci attendono portando la nostra copia di *Homeworld* alla versione 1.04.

Battlezone II
[battlezoneiiupdate.exe] – Aggiunte e modifiche per un gioco davvero stupendo, in grado di unire con naturalezza azione e strategia.

Half-Life [i10111016.exe, i10131016.exe, i10151016.exe, beta52.exe] – Nuovi aggiornamenti per il mitico *Half-Life*, che ci consentiranno di aggiornare la nostra copia a seconda della versione che abbiamo installata. Il file **beta52** è per "Counter Strike".
Per sapere che versione abbiamo installato sul nostro computer, basta controllare il file readme.txt

Hype Quest
[hype3dfx.exe] – Corretti alcuni problemi riscontrati con le schede video basate sul chip Voodoo3 e altri errori generati dalle Direct3D.

Quake III Arena
[Q3PointRelease_Jan1300.exe] – Il tanto atteso gioco della id Software dovrebbe finalmente essere stato completamente messo a punto: installiamo questo aggiornamento e non dovremmo avere più problemi di sorta nel fraggare i nostri nemici!

Tiberian Sun
[Ts117aen.exe] – Correggiamo gli errori presenti nella versione inglese di questo attesissimo gioco!

Ultima IX: Acension
[u9patch118.exe] – Nuova patch per un gioco che, purtroppo, di bug ne ha veramente molti… Con questa nuova modifica, potremo attraversare le terre di Britannia con più tranquillità.

Unreal Tournament
[UTBonusPack.zip, UTPatch405B.exe] - Qualche correzione e nuove aggiunte bonus per un gioco che ha decisamente fatto scuola tra gli sparatutto 3D.

SPIETATI MERCENARI

SOLDIER OF FORTUNE

ACTIVISION/RAVEN

PENTIUM 200, 64 MB di RAM, DirectX 7, 155 MB su hard disk, richiede schede Direct3D

La professione di mercenario esiste da sempre, ma solo ultimamente stanno cominciando a cadere le riserve che le persone hanno su di loro. Una regolamentazione delle imprese "lecite" e la cooperazione con i governi di vari paesi stanno infatti rivalutando una professione dura e spesso osteggiata.
Ed ecco che entriamo in scena noi: nei panni proprio di uno di questi "soldati di ventura" ci dovremo dare da fare perché alcune testate nucleari sottratte in un laboratorio sotterraneo sorvegliato dell'ex Unione Sovietica non cadano nelle mani sbagliate e che, soprattutto, non vengano usate.
Oltre a un livello indispensabile per fare pratica e acquisire dimestichezza con il gioco, la versione demo ci presenta due distinte missioni con cui cimentarci: la prima ci vedrà affrontare una banda di terroristi nei meandri della metropolitana Newyorchese, mentre la seconda ci porterà a bordo di un pericolosissimo treno nel cuore dell'Africa.
Una particolarità molto interessante di *Soldier of Fortune* è che ciascuno dei nostri avversari avrà un gran numero di zone distinte dove potremo colpirlo e ciascuna di esse produrrà un effetto logicamente diverso: un proiettile in testa sarà ovviamente letale per chiunque, mentre una ferita alla gamba al massimo darà molto dolore e qualche problema di movimento!

CONTROLLI PRINCIPALI
Mouse – Movimento testa
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
1 – 9 / Rotellina del mouse – Cambio arma
Frecce direzionali – Movimento
SHIFT + Frecce direzionali - Corsa
M – Modalità speciale dell'arma (se presente)
R – Ricarica
Spazio – Usa
Invio – Usa oggetti dell'inventario







I nostri avversari non ci lasceranno tregua

USAF [USAF-Patch.exe, USAF-Thunderbirds.exe]
La patch ci permetterà di dominare i cieli senza incappare in problemi se non quelli costituiti dai nostri nemici. L'altro file ci consente poi di effettuare qualche aggiunta al bellissimo *USAF*
Maggiori inofrmazioni a pagina 93.

UTILITY:
CLASSIFICA – Stiliamo la nostra classifica dei migliori giochi mai realizzati e mandiamola a "Giochi per il mio Computer": i nostri voti serviranno a preparare l'elenco dei titoli più apprezzati di sempre! Ricordiamoci inoltre che non possiamo votare più di una volta al mese.

PROMOZIONE JUMPY – Tra i demo, questo mese troviamo la promozione Jumpy, che ci consente di navigare in Internet in maniera completamente gratuita!

SOLUZIONI
Abbiamo qualche problema nell'aiutare la bella Lara nella sua ultima fatica sui nostri monitor? Nessun problema: all'archivio di soluzioni del CD è stata aggiunta la prima parte della guida completa al bellissimo *Tomb Raider 4 – The Last Revelation*

ADD-ON
They Hunger – Straordinaria espansione per *Half-Life*. Ricordiamoci che per potervi giocare dobbiamo avere il gioco completo già installato.
Quake III – Tra i demo, questo mese possiamo trovare nuove mappe da utilizzare con il nostro sparatutto preferito. Per lanciarci in azione, non dobbiamo fare altro che copiare i file nella cartella q3base.
Quake III - Mod Head Hunters. In questo "Mod" dovremo fraggare i nostri nemici e portare le loro teste all'apposito altare. Copiamo semplicemente la cartella nella directory Quake3, allo stello livello di BaseQ3. Per poi attivarlo, selezioniamo "MOD" dalla schermata delle opzioni di *Quake 3*. Buon divertimento!

Prima occhiata...

COMMANDOS 2



All'erta e dito sul grilletto: tornano le operazioni più rischiose della II Guerra Mondiale!

Come al solito dovremo cavarcela contro una miriade di nemici in uniforme grigioverde.

Come si presenterà l'interno di un edificio: i dettagli sono davvero ottimi.

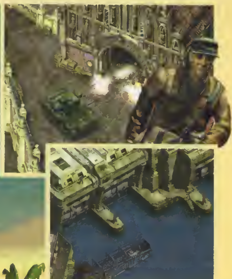
GLI ASSI NELLA MANICA DI... *COMMANDOS 2*

- Sarà una rivoluzione per i giochi di strategia.
- Grafica e animazione fuori dal comune.
- Garantisce oltre 60 ore di gioco.
- Gireremo il mondo.

SVILUPPATORE	PYRO STUDIOS	GENERE	STRATEGICO
CASA	EIDOS INTER.	DATA DI USCITA	AUTUNNO 2000



Anche se questo è solo un relitto d'aereoplano, potremo comunque esplorarne l'interno.



DOPO anni di latitanza dal grande schermo, sono tornati i film ambientati in quella spaventosa avventura che fu la II Guerra Mondiale. Abbiamo avuto una bella sfornata di premi Oscar, che hanno confermato l'interesse del grande pubblico per l'argomento, mentre sugli schermi dei computer l'ultimo conflitto mondiale non ha mai smesso di essere una inesauribile fonte di ispirazione. *Commandos 2* non si distacca da questa tradizione e potrebbe anzi diventare la pietra di paragone per i giochi di questo tipo. Tutte le appetitose novità hanno origine dall'idea di poter permettere al giocatore di muoversi e di fare praticamente tutto quanto ritiene necessario per concludere una missione. Se vorremo arrampicarci su un palo del telegrafo per controllare i movimenti nemici, si potrà fare. Oppure se preferiremo nasconderci in un edificio e magari da lì usare il nostro fucile da cecchino, il gioco ci permetterà anche questo. Visto che le possibilità sono vastissime, è meglio dire quali sono le novità che ci aspettano in *Commandos 2*. Per quanto riguarda la grafica tridimensionale, aspettiamoci animazioni splendide e dettagli da far invidia agli appassionati di modellismo. Per gustarla al meglio avremo la possibilità di scegliere tra 4 visuali e comunque di poter osservare a 360 gradi quanto ci circonda. Questo, peraltro, ci consentirà non solo di pianificare meglio le nostre scelte, ma anche di entrare con i nostri uomini in qualsiasi struttura abbastanza grande, come, per citare un paio di obiettivi, un incrociatore bloccato nel ghiaccio o i campi di prigionia giapponesi. Inoltre, non avremo mai la visuale bloccata da un edificio e potremo sempre osservare al meglio l'azione.

Per poter sfruttare l'ambiente circostante, ci sono stati dei cambiamenti anche nei componenti della nostra squadra. Tutti, per incominciare, avranno delle abilità comuni, anche se a livelli diversi. Per esempio, tutti possono nuotare, ma solo il Marine può usare l'attrezzatura subacquea; tutti possono guidare, ma solo il Pilota può usare i mezzi speciali, mentre per i carri armati è necessario anche un co-pilota. Inoltre, ci saranno dei nuovi arrivi nella squadra: un ladro che potrà entrare negli edifici dalle finestre e rubare l'equipaggiamento nemico, Natasha, vista in *Commandos: Beyond the Call of Duty*, che ci permetterà di organizzare divertenti feste a sorpresa, cioè agguati e, probabilmente, un cane, che aiuterà la squadra portando armi o medicine a chi ne ha bisogno.

Con uomini (e donne, e cani, e anche elefanti, per dirla tutta!) come questi non possiamo che aspettarci missioni di alto profilo. I nostri commandos combatteranno quindi un po' dappertutto, dall'Europa, all'Africa, dal Pacifico fino addirittura alla lontana Cina. A parte le missioni di addestramento, potremo migliorare le nostre abilità nelle prime tre missioni, di difficoltà crescente, mentre, per quanto riguarda quelle successive, non ci saranno variazioni. Potrà invece cambiare la strategia da impiegare all'interno di una stessa missione, passando da una prima fase offensiva, magari una missione di recupero, a una seconda difensiva, come la preparazione in vista di un assalto nemico. In fase di pianificazione, non bisognerà tralasciare la scelta delle ore della giornata in cui far partire la nostra azione e alcune missioni potrebbero incominciare di giorno per concludersi di notte.

"POTREBBE DIVENTARE LA PIETRA DI PARAGONE PER I GIOCHI DI QUESTO TIPO"

Anche i nostri nemici sono stati migliorati, con una superiore intelligenza artificiale e uno studio accurato del campo visivo. Ci sono inoltre dei cambiamenti per quanto riguarda il realismo, quindi non stupiamoci se le truppe nemiche si muovono verso la nostra ultima posizione segnalata, o se perdono tempo anche loro a ricaricare le armi e a mirare prima di fare fuoco.



ANCHE GLI ELEFANTI?

Tra i tanti mezzi a nostra disposizione, troveremo anche degli elefanti. Non temiamo, i nostri uomini non sono finiti nell'antichità, ma solo nel Pacifico, dove uno di questi bestioni particolarmente testardo ostruirà un ponte. Non sveliamo come smuoverlo, ma si può anticipare che è possibile usare gli elefanti come mezzo di trasporto o altro.

ATTENDERE PREGO!

Oliamo le armi, riempiamo i caricatori e affiliamo i coltelli per il prossimo autunno.

DAL GRANDE SCHERMO AL NOSTRO COMPUTER

Ovviamente i più famosi film di guerra degli ultimi decenni hanno ispirato alcune missioni. Ecco quindi che vedremo una perfetta replica del famoso "Ponte sul fiume Kwai", in bambù come nel film, mentre nell'originale pare fosse in acciaio. Anche "Salvate il soldato Ryan" non manca nell'elenco delle missioni, visto che ci capiterà di dovere prima salvare delle truppe alleate e poi, insieme a loro, di dover difendere una città dall'assalto nemico.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Pyro Studios

Nazionalità: Spagnola

Nati nel: 1996

Quanti sono: 70

Storia: Nati grazie all'opera dei fratelli Perez, Javier e Ignacio, hanno ottenuto un successo clamoroso con il primo titolo della serie Commandos, diventando i più noti sviluppatori spagnoli.

Li conosciamo per: *Commandos: Behind Enemy Lines* e *Commandos: Beyond the Call of Duty*

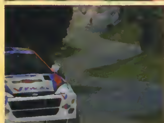
Prima occhiata...

COLIN McRAE RALLY 2

Ritorniamo al volante per provare come corre una Ford Focus.



Sembra vera: non vediamo l'ora di provarla sul nostro computer!



GLI ASSI NELLA MANICA DI *COLIN MCRAE RALLY 2...*

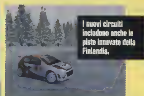
- È il seguito del migliore gioco di rally per PC.
- Potremo anche divertirci con la modalità Arcade.
- Il modello dei danni è fenomenale.
- L'ambiente varia realisticamente con ogni nostra curva.

SVILUPPATORE	INTERNO	GENERE	SIMULATORE DI GUIDA
CASA	CODEMASTERS	DATA DI USCITA	MAGGIO



La Focus di McRae si ritrova ammassata nel mucchio.



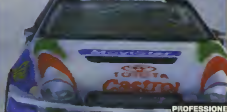


I nuovi circuiti includono anche le piste innevate della Finlandia.

L'auto scelta da Colin McRae debutta nel seguito del migliore simulatore di guida rally mai prodotto per il PC. Questa volta inoltre, potremo personalizzarla con interventi ancora più precisi, come, per esempio, la variazione del rapporto tra trazione anteriore e posteriore. Comunque, se accettiamo un suggerimento dagli stessi sviluppatori, il segreto della vittoria, come nelle corse vere peraltro, sta nella scelta delle gomme.
È questa attenzione per i dettagli che ha decretato il successo del primo titolo della serie, e i 40 sviluppatori che si sono occupati di *Colin McRae 2* dovrebbero garantire che il realismo sarà anche superiore. La Codemasters ha addirittura chiamato la maggior parte dei laureati inglesi dell'unico corso in design automobilistico per realizzare i vari modelli 3D.
Il gioco ci permetterà di guidare una delle 12 più famose auto da rally, tra cui la Ford Focus dello stesso Colin, su dei circuiti ambientati in 8 paesi differenti, tra cui Finlandia, Kenia e, sorpresa, anche il nostro paese. Anche se questi circuiti sono immaginari, per poter essere divertenti ma al contempo impegnativi, non è stato tralasciato l'aspetto realistico. Infatti, sono stati svolti degli studi per selezionare le località con le migliori caratteristiche.
Le auto a nostra disposizione richiederanno ancora più riparazioni e non appena le avremo viste in azione capiremo il perché. Lo stesso Colin McRae ha chiesto delle correzioni dopo che, ribaltandosi, uno degli spoiler era rimasto integro. Adesso quindi anche queste parti, insieme a paraurti e vetri, subiranno dei danni, all'inizio magari di poco conto, ma con il proseguire della corsa potremo vederli trascinati nel fango. I paraurti, tanto per dirne una, si possono rompere e staccare, mentre i vetri vanno in pezzi se sono colpiti dai detriti. Sono state poi aggiunte nuove schermate, tra cui una sulle previsioni atmosferiche, che però, come nella realtà, non sempre saranno attendibili. Non dimentichiamoci che le condizioni del tempo influenzano seriamente la guida e che c'è una differenza impressionante tra l'asfalto e una pista innevata, anche usando solamente la tastiera.
Già adesso *Colin McRae 2* sembra avere le carte in regola per diventare un altro grande successo, malgrado la dura concorrenza di titoli come *Rally Masters* e *Rage Rally*.







"*COLIN MCRAE 2* SEMBRA AVERE TUTTE LE CARTE IN REGOLA PER ESSERE UN CAPOLAVORO"



GIRO GIRO TONDO

La novità più eclatante di *Colin McRae Rally 2* saranno le modalità arcade, dove sei auto potranno sfidarsi contemporaneamente su otto piste diverse. Le piste sono effettivamente dei circuiti e si potrà scegliere il numero di giri da percorrere. Le modalità prevedono il campionato (si corre in diversi paesi), la corsa singola (tutte le sei macchine su qualsiasi pista) e la prova a tempo.



La modalità arcade è stata sviluppata in seguito alle richieste degli appassionati del primo titolo, che ogni tanto volevano divertirsi senza preoccuparsi troppo della messa a punto.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Codemasters
Nazionalità: Inglese
Nati nel: 1986
Quanti sono: 40
Storia: L'elenco delle professioni all'interno del team è quanto mai vario, dai programmatori di poker elettronici ai più recenti laureati in design automobilistico dell'Università di Coventry.
Li conosciamo per: *Micro Machines V3, Colin McRae Rally, TOCA, TOCA 2.*

ATTENDERE PREGO!

I motori si stanno già scaldando, ma il verde dovrebbe arrivare a maggio.



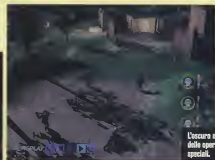
Un problemino frequente: quattro auto e una sola corsia.

SCOOP!

Prima occhiata...

DREAMLAND

Ricordiamoci sempre che a pensar male si fa peccato, ma si sbaglia raramente.



L'oscuro mondo delle operazioni speciali.



Un bestione alieno si fa una doccia di mattoni, quando un prefabbricato gli esplode vicino.



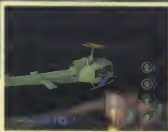
GLI ASSI NELLA MANICA DI *DREAMLAND*...

- È l'evoluzione della linea *X-Com*
- Porta un buon sistema grafico 3D nel mondo dei giochi a turni
- Amiamo le teorie della cospirazione, quindi...
- ...qualcuno farà in modo che abbia successo.

SVILUPPATORE	MYTHOS GAMES	GENERE	STRATEGICO A TURNI
CASA	VIRGIN	DATA DI USCITA	FINE DEL 2000



La Terran Liberation Army si fa strada in maniera un po' esplosiva.



Tra i nostri compiti, ci sarà anche la cattura di qualsiasi tipo di materiale alieno.

GRAFICA A SORPRESA

Sembrerebbe proprio che il punto forte di *Dreamland* sarà il fantastico sistema grafico 3D, nei risultati più vicino alla grafica di un *Team Fortress* che a quella della maggioranza dei giochi di strategia a turni. Il gioco vanta quindi contrasti ombre/luci in 3D in tempo reale e i vari ambienti, i veicoli, gli alieni e i soldati potrebbero essere l'invidia di molti giochi sparatutto.



Se pensiamo che i giochi di strategia a turni non siano il meglio per la grafica, aspettiamo a vedere in azione il sistema grafico 3D di *Dreamland*.





CHIAMATA anche Area 51, Groom Lake o Paradise Ranch, "Dreamland" è l'installazione di ricerca più segreta (anche se la conoscono tutti) degli Stati Uniti. Ufficialmente usata per progettare solo banali aerei spia e bombardieri segretissimi, secondo altri, tra cui esperti di teorie della cospirazione e qualche ex dipendente di dubbia fama, *Dreamland* in realtà è sempre servita a studiare le possibili applicazioni delle tecnologie aliene estratte da relitti precipitati negli ultimi anni (qualcuno ha mai sentito parlare di Roswell?).

Nel futuro apocalittico immaginato in questo gioco, tutte queste paurose dicerie si sono dimostrate vere e la tecnologia aliena ci servirà a fermare gli inventori originali, cioè le orde di invasori spaziali. Certamente se esaminiamo gli altri titoli prodotti dagli sviluppatori della Mythos Games, troveremo preoccupanti indizi sul fatto che, non da poco, intrattengono contatti di vario tipo con gli alieni. Basta

"NOI CONTROLLEREMO UNA SQUADRA DELL'ESERCITO DI LIBERAZIONE TERRESTRE"

ricordare un paio dei loro giochi precedenti, come *X-Com: Enemy Unknown*, *Terror from the Deep* e *Apocalypse*. Lo stile di questi classici titoli a turni non cambierà, ma il nuovo gioco vanterà un avanzato sistema grafico 3D e una trama da far venire i brividi.

Noi controlleremo una squadra della Terran Liberation Army e dovremo affrontare una numerosissima armata aliena, dopo che le forze militari terrestri sono state spazzate via. Incominceremo quindi con un limitato arsenale di tecnologia e di armi aliene rubate, ma grazie alle unità nemiche catturate potremo inventare ben di più. Le nostre forze saranno composte da pochi ribelli terrestri, liberati dal dominio alieno o anche addirittura da alieni che in segreto potranno diventare nostri alleati.

Il denaro sarà ormai senza valore, per cui la ricerca di risorse diventerà importantissima. Dovranno poi essere costruite altre basi segrete, per poter rifornire la Terran Liberation Army con nuove armi per proteggere e ospitare la popolazione civile sopravvissuta. Con il proseguire del gioco, verremo trascinati in un sinistro complotto che coinvolgerà gli Uomini in Nero, la ragione dietro i rapimenti alieni e il vero scopo dell'Are51. Sembrerebbe proprio un tipico caso di rivelazioni governative ufficiose. A che cosa vogliono davvero prepararci con questa simulazione?



ATTENDERE PREGO!

Nessuna data precisa, ma un tizio che fumava d ha detto che si parla della fine dell'anno.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Mythos Games
Nazionalità: Inglese
Nati nel: 1989
Quanti sono: 22
Storia: Il capo della squadra, Julian Gollop, ha lavorato su grandi classici, tipo *Time Lords*, *Chaos*, *Rebelstar* e *Laser Squad* prima di lanciare la serie *X-Com*.
Li conosciamo per: *X-Com: Enemy Unknown*, *X-Com: Apocalypse*, *Magic & Mayhem*.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN NOVE PAGINE

SPECIALE

TUTTE LE NOVITA' DI MICROSOFT

Trascurando per un attimo le grane legali, hanno trovato il tempo per farci vedere dei giochi...



■ Tra la fine di febbraio e i primi di marzo si è tenuta GameStock, l'annuale presentazione del catalogo giochi di Microsoft - e oltre a un certo numero di titoli prevedibili, abbiamo anche avuto qualche sorpresa. Andando per generi, troviamo che i giochi d'azione faranno la parte del leone, con ben cinque titoli in programmazione. Si va da *Allegiance*, il simulatore di combattimenti spaziali già giocabile sulla Microsoft Gaming Zone, a *Crimson Skies*, un simulatore di volo di cui abbiamo già parlato qualche tempo fa, passando per l'annuncio a sorpresa di *Mech Warrior 4*. Sempre nell'ambito dei giochi d'azione troviamo che due titoli già annunciati l'anno scorso sono finalmente in dirittura d'arrivo: parliamo di *Starlancer* e *Loose Cannon*, previsti rispettivamente per quest'estate e quest'inverno. Sul fronte delle simulazioni troviamo due titoli di corsa - *Midtown Madness 2* e *Motocross Madness 2*, entrambi seguiti di acclamate uscite dell'anno scorso - e un simulatore di volo, *Combat Flight Simulator II*, che promettono grandi cose agli appassionati del genere. Anche in ambito sportivo entrambi i titoli presentati sono edizioni aggiornate di successi della scorsa stagione, cioè *Baseball 2001* e *Links 2001*, dedicati rispettivamente allo sport nazionale americano e al mondo del golf. Meno nutrita del previsto la serie strategica, nella quale sono stati presentati solo due titoli: *Conquest: Frontier Wars* e *MechCommander 2*, entrambi aderenti al canone "strategico in tre dimensioni in tempo reale", ma con alcune interessanti innovazioni. Concludiamo la sezione dei giochi con i due giochi di ruolo presentati, cioè *Asheron's Call* e *Dungeon Siege*. Mentre si sente parlare del primo già da qualche tempo, del secondo si è iniziato a parlare solo poche settimane prima di GameStock. Il gioco, la cui uscita è prevista per i primi mesi dell'anno prossimo, sembra una interessante variazione sul tipico tema della "esplorazione di caverne", con l'aggiunta di alcuni elementi tipici dei giochi strategici.



Motocross Madness 2 promette grandi cose ai centauri virtuali.

"Abbiamo avuto anche qualche sorpresa"

Oltre ai giochi veri e propri, al GameStock si sono anche viste le nuove periferiche di gioco di casa Microsoft. Tra queste troviamo un nuovo joystick Sidewinder Force Feedback, che ha subito dei notevoli rimaneggiamenti, e due periferiche assolutamente imprevedibili, chiamate Strategic Commander e Game Voice. Il primo è un tastierino aggiuntivo con sei tasti, tre tasti di modifica e tre profili, per un totale di 72 combinazioni personalizzabili. Il Game Voice, invece, consiste in una cuffia con microfono e supporto software, con la quale potremo sia parlare con i nostri compagni via internet che dare ordini tipo "cambia arma" o "espelli" al gioco stesso.

GIOCHI COMPUTER

SWAT 3: BATTLE PLAN

Di nuovo caccia ai terroristi

Una delle poche pecche che abbiamo riscontrato in *SWAT 3*, provato nel numero di febbraio, era indubbiamente la mancanza di supporto multigiocatore. Sierra porrà rimedio a questa manchevolezza con il disco di espansione *SWAT 3: Battle Plan*. Oltre al supporto multigiocatore (fino a dieci partecipanti), il disco aggiuntivo conterrà alcune mappe nuove e, apparentemente, un editor per creare mappe e modelli originali.



Presto potremo mettere le mani su questa espansione!

PORSCHE UNLEASHED

Una nuova uscita della serie *Need For Speed*. Occhio agli autobus!
PAG. 40



STAR TREK VOYAGER

Ma anche stavolta, sembra che non ci sia Sette di Nove.
PAG. 41



O.R.B.

Strategia 3D nello spazio. E bella grafica, anche!
PAG. 41

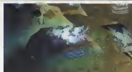




GIOCO DI RUOLO

SEEKER

il cercatore stellare



Gli sviluppatori della Logic Factory sono responsabili di due tra i giochi più curiosi mai visti – *Ascendancy* e *The Tone Rebellion* – e il loro prossimo prodotto promette di esserlo ancora di più. Intitolato *Seeker*, il gioco ci trasporterà nel corpo alieno di un abitante di Gondwana, un pacifico pianeta al centro di una rete di connessioni stellari, che si ritrova alle prese con un feroce avversario.

Gli elementi che potrebbero rendere *Seeker* un vero successo sono fondamentalmente due: una ambientazione mai vista, eppure coerente e comprensibile; e la possibilità di scaricare via Internet nuovi personaggi, nuovi episodi e nuove locazioni, per mantenere sempre vivo l'interesse. A questo si aggiunge un sistema di combattimento che dovrebbe soddisfare anche i giocatori di *Quake*, una grafica davvero notevole e l'ineffabile tocco della Logic Factory, per produrre un gioco che non vediamo l'ora di provare.

Se tutto procede come previsto, *Seeker* dovrebbe raggiungerci verso settembre.

CONSOLE O COMPUTER?



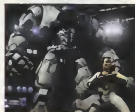
Strano ma vero: queste non sono immagini pre-calcolate, ma scene della dimostrazione (in tempo reale)!

X-BOX: DA MICROSOFT CON AMORE

Questa non c'era al GameStock...

Nel mondo dei videogiochi si sentono spesso annunci trionfali e voci su prodotti che finiscono per non vedere mai la luce – non è questo il caso dell'X-Box, la ipotetica console di Microsoft di cui avevamo parlato già qualche mese fa. Durante la Game Developers Conference di San José, infatti, Bill Gates in persona ha presentato ai giornalisti la non più ipotetica X-Box, con tanto di "tech demo" e specifiche tecniche. Dobbiamo dire che queste ultime sono assolutamente impressionanti: processore Pentium III a 600 MHz o superiore, processore grafico Nvidia NV25 (*due* generazioni oltre la GeForce!), 64 MB di memoria, 64 canali audio, supporto per risoluzioni fino a 1920x1080 pixel, DVD 4x con possibilità di riproduzione di film e via dicendo. Al momento della presentazione sono stati annunciati anche alcuni degli sviluppatori che produrranno titoli per la futura console, e anche in questo caso siamo rimasti impressionati: da Activision (già all'opera con lo sviluppo di *Tony Hawks*) a Konami (che sembra impegnata a produrre una nuova versione di *Metal Gear Solid*), si sono davvero sentiti i più bei nomi della scena dei videogiochi.

X-Box non arriverà tra noi prima dell'autunno 2001.



PILLOLE

CHI C'È, CI SARÀ
Anche quest'anno la Fiera di Bologna ospiterà il consueto appuntamento con il FuturShow, la nota kermesse multimediale. La manifestazione, che si tiene dal 30 marzo al 3 aprile, offrirà varie forme di intrattenimento - dai tornei di videogiochi agli spazi dedicati allo home theatre - ma anche di informazione, con seminari e tavole rotonde dedicati ad argomenti scottanti come la privacy in Rete e l'ecologia. A pagina 73 di questo numero troveremo anche un buono sconto per l'ingresso alla manifestazione - una ragione in più per non mancare!

SIM SALA BIM
Sembrerebbe che il genere dei giochi di ruolo "classici" stia per vivere un secondo Rinascimento, con un cospicuo numero di uscite previste per i prossimi mesi. Una delle più interessanti sembra essere *Wizards And Warriors* della Activision, che unisce una grafica in linea con le attuali tendenze a meccaniche di gioco ormai classiche e ampiamente collaudate. Qualche numero: undici razze, quindici classi, centoventi ore di gioco previsto, più di settanta personaggi non giocanti e trecento mostri, il tutto ambientato in tre aree geografiche principali, alle quali si aggiungono un'altra decina di locazioni "in interni". Insomma, tutto promette bene: questo autunno vedremo se le promesse saranno mantenute.



GUIDA

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Si potrebbe farci un giretto di prova?

■ La serie di *Need For Speed* è indubbiamente una delle più amate dagli appassionati di giochi di guida, e con questa nuova edizione riuscirà senza dubbio a conquistare nuovi fans. *Porsche Unleashed*, infatti, ci permetterà di salire nell'abitacolo di 80 diverse automobili della casa tedesca e cimentarci in una corsa, da soli o contro un certo numero di avversari (fino a 7), su una ampia scelta di tracciati.
Il sistema fisico è stato completamente cambiato rispetto a quello del precedente, con una particolare attenzione alle particolarità delle varie vetture Porsche. A questo si aggiungerà la possibilità di selezionare il livello di traffico (quattro livelli, da inesistente a pesante) e le condizioni meteorologiche, nonché il livello di aggressività degli altri piloti.

■ **Dovremmo poter correre dal concessionario verso la fine di aprile.**



Non c'è niente come una bella corsettina notturna per schiarirsi le idee...

GIOCO DI RUOLO

SHADOWS OF REALITY

Il cyberpunk non è morto...

■ Nel 2087, la città di North Cal (costruita sulle ceneri di San Francisco) è teatro di una guerra sanguinosa quanto segreta fra gigantesche megacorporazioni - e noi ne sappiamo troppo... Questa, almeno in linea di massima, è la trama di *Shadows Of Reality*, un gioco che, a detta degli sviluppatori Nevolution, rivoluzionerà il nostro modo di pensare ai giochi di ruolo. Il titolo, basato sul sistema grafico di *Unreal*, ci permetterà di creare un personaggio unico, senza limitazioni di classe o livello, e farlo crescere durante il gioco, grazie all'esperienza accumulata, bio-impianti e ammennicoli vari. Secondo le intenzioni dei programmatori, il gioco ci permetterà anche di immergerci in un Cyberspazio alla William Gibson, che si rivelerà una parte cruciale delle nostre investigazioni.

■ **Non è ancora stata annunciata una data di uscita per *Shadows Of Reality* - difficilmente sarà quest'anno, però.**


Nelle schermate preliminari mancano ancora gli altri personaggi.

SPARATUTTO

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Nessuno ha mai detto che fare l'eroe è facile

La licenza di Star Trek si sta dimostrando sempre più fertile: le uscite continuano a fioccare, e la qualità sembra migliorare con ogni nuovo gioco. Uno dei casi esemplari è *Elite Force*, in via di sviluppo da parte della Raven Software (che, dopo l'uscita di *Soldier Of Fortune*, può dedicarsi completamente al progetto). In *Star Trek Voyager: Elite Force* ci troveremo nei panni del tenente Tuvok, capo della sicurezza della U.S.S. Voyager, alle prese con una invasione della nave, che ci porterà, alla fine, a scontrarci anche con i Borg (niente Sette di Nove, ahinoi). Il gioco, che si sviluppa in otto campagne, conterrà missioni dalla struttura non lineare, nelle quali le nostre azioni potranno influenzare il susseguirsi degli eventi, e una serie di opzioni multigiocatore nelle quali potremo anche (finalmente!) immedesimarci nei Borg. Non menzioniamo neanche la qualità grafica – il gioco è basato sul sistema di *Quake III Arena* – mentre il sonoro promette molto bene, con effetti e suoni presi direttamente dai telefilm...

■ **L'assimilazione comincerà questo inverno.**


Gli interni della Voyager sono stati ricostruiti con estrema attenzione al dettaglio

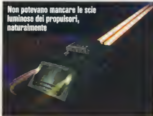
STRATEGIA SPAZIALE

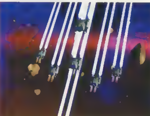
O.R.B.

Assomiglia un po' a un altro gioco...

Un sistema stellare le cui risorse sono concentrate in una fascia di asteroidi, due civiltà antitetiche che se le contendono e tecnologia a bizzeffe. Aggiungiamo un ambiente interamente tridimensionale, una grafica di tutto rispetto e una somiglianza non trascurabile con uno dei migliori titoli degli ultimi anni, e otterremo *O.R.B.* Il gioco, sviluppato dai canadesi Strategy First (già autori dei primi due *Steel Panthers*, tra gli altri) promette di essere alquanto interessante, anche se non particolarmente innovativo. Sebbene sia chiaramente ispirato a *Homeworld*, *O.R.B.* dovrebbe riuscire a portare qualcosa di nuovo grazie a un migliore equilibrio delle fazioni in gioco, un sistema di esperienza per le unità, un vasto set di ordini disponibili e una maggiore interazione con l'ambiente.
Ad esempio, dovremmo essere in grado di piantare miniere negli asteroidi più grandi, oppure usare quelli che abbiamo già spogliato delle risorse come basi segrete per i nostri caccia... Vedremo cosa ne viene fuori.

■ ***O.R.B.* dovrebbe vedere la luce verso settembre di quest'anno.**

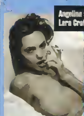

Non potevano mancare le scie luminose dei propulsori, naturalmente



PILLOLE

LARA: DAL GIOCO AL FILM – E RITORNO!

Mentre i giochi ispirati a film sono piuttosto comuni, e i film ispirati ai giochi lo stanno diventando, questa dev'essere la prima volta che parliamo di un gioco ispirato a un film ispirato al gioco stesso – e la protagonista è, naturalmente, la procace archeologa inglese. *Tomb Raider: The Movie* dovrebbe vedere la luce verso la fine dell'anno, dopo la prevista uscita estiva del film.
A proposito di quest'ultimo, la nota rivista di spettacolo "Variety" ha pubblicato una indiscrezione secondo cui la più probabile candidata al ruolo di Ms. Croft sarebbe Angelina Jolie (nella foto), già protagonista di "Hackers", "Il Collezionista di Ossa" e "Interrupted Girl", per il quale ha anche ricevuto una nomination per gli Oscar (nientemeno!). Per adesso, questo è quanto – ma sicuramente il mese prossimo avremo altre novità.


Angelina sarà Lara Croft?



UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

L'affascinante Lara sorpassa il granitico Indiana Jones...

1 - Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
2 - FIFA 2000 (EA Sports)	NOV 99, 9
3 - PC Calcio 2000 (Dinamic Multimedia)	MAR 00, 8
4 - Tomb Raider - The Last Revelation (Eidos)	GEN 00, 8
5 - Indiana Jones e la Macchina Infernale (LucasArts)	NAT 99, 8
6 - Final Fantasy VIII (Eidos)	MAR 00, 9
7 - Battlezone 2 (Activision)	DIC 99, 9
8 - Superbike 2000 (EA/Milestone)	MAR 00, 9
9 - Command & Conquer: Tiberian Sun (EA/Westwood)	OTT 99, 7
10 - Half-Life Opposing Force (Sierra)	FEB 00, 8
11 - Ultima IX Ascension (EA/Origin)	GEN 00, 9
12 - SWAT 3 Close Quarter Battle (Sierra)	FEB 00, 8
13 - Age Of Empires II: the Age of Kings (Microsoft)	DIC 99, 9
14 - Messiah (Virgin)	FEB 00, 8
15 - Flight Simulator 2000 (Microsoft)	GEN 00, 9
16 - Gabriel Knight 3 (Sierra)	GEN 00, 8
17 - NBA Live 2000 (EA Sports)	FEB 00, 8
18 - Planescape Torment (Virgin)	FEB 00, 9
19 - Nocturne (Take 2)	NAT 99, 8
20 - Rogue Spear (Take 2)	DIC 99, 8

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" di Giochi per Il Mio Computer!

I PIÙ ATTESI



STRATEGIA

HOMEWORLD: CATACLYSM

Non proprio un seguito...

Uno dei giochi strategici più intriganti dell'anno scorso (e probabilmente il più innovativo) sta per affrontare una revisione completa o quasi. Sierra ha infatti annunciato la prossima uscita di *Homeworld: Cataclysm*, una espansione per il gioco che però, a differenza del solito, non richiederà il gioco originale. Gli eventi che verranno narrati in *Catclysm* hanno luogo una quindicina di anni dopo la storia del primo capitolo, e ci vedono impegnati a combattere un nemico tecno-organico chiamato "La Bestia". Nel corso delle 17 missioni che compongono il gioco avremo modo di trovare svariati nuovi tipi di nave, nuove tecnologie e potremo usare una interfaccia aggiornata e resa ancora più intuitiva ed efficace.



• ***Homeworld: Cataclysm*** **dovrebbe essere disponibile verso l'estate.**

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita in Olanda e in Polonia...

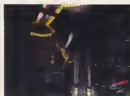
OLANDA	POLONIA
1. FIFA 2000	1. La Minaccia Fantasma
2. A2 Racer III	2. Colin McRae Rally
3. Driver	3. Tomb Raider: TLR
4. Mortyr	4. Champ. Manager 99/00
5. Age of Empires II	5. Sim City 3000

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un ' occhiata a questa pagina!



THE SIMS (Mar 00, 9)
Se il mondo della Sit-Com incontra il computer non possono che nascere storie d'amore, racconti umoristici e situazioni imbarazzanti, gli stessi che potremo creare e far vivere ai nostri protagonisti in questo gioco originale e coinvolgente. Quando l'improbabile mondo della televisione diventa realtà, naturalmente virtuale.



MESSIAH (Feb 00, 8)
Il futuro dell'umanità si annuncia oscuro. La scienza sta per stringere un patto con Satana. L'unica speranza per la Terra risiede nelle mani paffutelle dell'angioletto Bob. Nei panni di questo simpatico e, all'apparenza, indifeso cherubino dovremo salvare il mondo. Ogni mezzo è lecito, a rischio della nostra aureola.



PLANESCAPE TORMENT (Feb 00, 9)
Dal variopinto universo del gioco di ruolo Advanced Dungeons & Dragons, approda agli schermi per computer anche la più bizzarra tra le ambientazioni fantasy. La trama é avvincente, i personaggi complessi e l'atmosfera intrigante. Non lasciamocelo scappare.



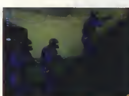
QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)
Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.



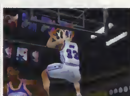
FIFA 2000 (Nov 99, 9)
Un fuoriclasse come *FIFA 2000* non ha certo bisogno di presentazioni e dimostra le sue qualità sul campo di gioco. I controlli migliorati e l'efficace sviluppo delle azioni permettono di disputare partite con la massima aderenza al calcio reale. La tradizione si rinnova e il nuovo millennio ha già eletto il suo titolo di calcio preferito.



FINAL FANTASY VIII (Mar 00, 9)
Un gioco di ruolo fantastico, capace di accompagnarci attraverso un mondo di lotte, creature incantate, guerrieri puri e oscure minacce. Dalla migliore tradizione giapponese in fatto di storie e immaginazione, arrivano Squall, Rinoa e una schiera di comprimari, per farci vivere un'avventura quasi infinita.



SWAT 3 (Feb 00, 8)
Realizzato con la consulenza di esperti in servizio nelle SWAT di Los Angeles, questo gioco ci porta in prima linea con le squadre speciali di polizia. Vestendo la divisa blu, giocheremo ben 16 missioni. La grafica curata e l'intelligenza artificiale convincente ne fanno un titolo imperdibile per tutti gli appassionati di azione e strategia.



NBA LIVE 2000 (Feb 00, 8)
Sul lucido parquet del 2000, fa il suo ingresso anche la grande pallacanestro targata Electronic Arts. Le novità di questa versione includono la possibilità di gareggiare con le squadre di All Stars degli ultimi 50 anni, una modalità di gioco "arcade" per il basket spettacolo e l'onore di sfidare testa a testa il grande Michael Jordan.



SUPERBIKE 2000 (Mar 00, 9)
Migliorare il meglio sembrava impossibile, fino all'uscita di questo gioco. *Superbike 2000* ci offre tredici circuiti riprodotti nei minimi dettagli e tutti i bolidi a due ruote dell'ultima stagione, ma soprattutto riesce a trasmetterci l'emozione delle gare tra centauri nella loro forma più pura.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

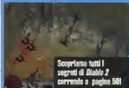
Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

DARK REIGN 2
(Pandemic/Activision)



Il titolo che potrebbe eclissare *Command & Conquer: Tiberian Sun* impiegherà più tempo del previsto a lanciare la sua sfida al mondo dei titoli strategici in tempo reale. Un impressionante ritardo ha fatto slittare l'uscita del secondo capitolo di *Dark Reign* fino ad agosto. Le aspettative, però, rimangono molto alte e gli sviluppatori della Pandemic rilanciano la posta, annunciando che il gioco conterrà un'importante componente sottomarina, influenzata da elementi realistici come le maree e i cicli lunari.

DIABLO 2
(Blizzard/Sierra)
Sembra un secolo da quando il primo *Diablo* ci ha tenuti incollati agli schermi dei nostri computer con la sua imbattibile miscela di azione e gioco di ruolo. Purtroppo, l'attesa per il nuovo episodio di questo capolavoro si è ulteriormente spostata verso l'estate e, con tutta probabilità, potremo vederlo sugli scaffali solo nel mese di giugno. Come per *Dark Reign 2*, infatti, c'è ancora molta strada da fare per ultimare il sistema di gioco, bilanciare le cinque classi di personaggi, aggiungere i nuovi incantesimi e completare il tutto con una moltitudine di mostri feroci. I migliori sanno come farsi desiderare.



Scopriamo tutti i segreti di *Diablo 2* correndo a pagina 50!

I VINCITORI!

LA GIURIA PRESIEDUTA DAL MAESTRO YODA HA RAGGIUNTO IL VERDETTO!

LE COMUNICAZIONI CON LA REPUBBLICA SI SONO FATTE SEMPRE PIÙ DIFFICILI DA QUANDO IL SENATORE PALPATINE È STATO ELETTO CANCELLIERE. Nonostante questo, il consiglio dei cavalieri Jedi e la redazione di GMC hanno esaminato attentamente le risposte pervenute, eleggendo quaranta vincitori tra le centinaia di aspiranti Padawan che hanno partecipato al "Concorso Stellare". La competizione è stata molto accesa e, a parte alcune risposte che hanno lasciato sgomento anche l'imperturbabile maestro Mace Windu, i concorrenti sono stati tutti molto bravi. Non indugiamo oltre e presentiamo i nomi dei partecipanti col più alto numero di Midi Clorian nel sangue
Che la Forza sia con noi.

La Forza è con loro...

Ecco i quaranta vincitori dei prestigiosi premi messi in palio dal "Concorso Stellare"

Hanno vinto il mouse di Darth Maul

- Samuele Togno (Verbania)
- Antonio Guerra (Bologna)
- Germano Paio (Buso-Rovigo)
- Danilo Dumare (Bari)
- Marco Buffon (Valdobbiadene)
- Rodolfo Sardone (Taranto)
- Roberto Crisanti (Rocca di Papa)
- Iuri Garbetta (Bresso)
- Danilo Romano (Tavernerio)
- Tiziano Buggio (Baruccana)
- Massimiliano Cicu (C[illegible]sio)
- Nicola Colombani (Ostellato)
- Leonardo Toneguzzo (Albino)
- Massimiliano Framorando (Sostegno)
- Giananadrea Sacco (Lodi)
- Alex Sartoris (Torino)
- Simone Fougnier (Roisan)
- Giacomo Montepoli (Modena)
- Andrea Nicoletti (Sistiana)
- Riccardo Terreni (Livorno)

Hanno vinto la custodia per CD di Darth Maul

- Guglielmo Ruffato (Castano Primo)
- Nazzareno Squaroni (Civitanova Marche)
- Antonio Perrotta (Favaro Veneto)
- Ubaldo Malvone (Avellino)
- Jacopo Martinoli (Roma)
- Luca Baietti (Rimini)
- Nadia Lasalvia (Somma Lombardo)
- Francesco Tarantino (Bagheria)
- Emmanuel Chieregato (Rovigo)
- Rosanna Carloni (Livorno)
- Renato Maria La Corte (Eboli)
- Angelo Favoriti (Isola del Liri)
- Luciano Conforti (Mestre)
- Giovanni Groppello (Genova)
- Fabio Montecchio (Noventa Vic.)
- Marco Perrone (La Maddalena)
- Giuseppe Perta (Cerignola)
- Federico De Giorgi (Milano)
- Nicolò Vidal (Chirignano)
- Gabrielle Grunmann (Pavullo N/F)



GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

L'AUMENTO ESPONENZIALE DEGLI UTENTI DI INTERNET HA RIPORTATO ALLA RIBALTA IL PROBLEMA DEGLI "HACKER" CHE COLPISCONO I NOSTRI COMPUTER ATTRAVERSO LA RETE.

Dopo un periodo di relativa tranquillità, Internet è ritornato agli onori della cronaca "nera" - nel giro di una settimana o giù di lì, alcuni dei più importanti siti WWW sono stati oggetto di attacchi da parte di pirati (o "hacker") con conseguenze non gravissime, ma certamente preoccupanti. Gli attacchi in questione sono stati portati a termine con una tecnica conosciuta come "Distributed Denial of Service" (DDoS, in breve), cioè "Negazione di servizio diffusa". La teoria alla base degli attacchi DDoS è estremamente semplice: sovraccaricare il bersaglio, inondandolo di messaggi spuri e costringendolo a bloccare il traffico in entrata e uscita. Questo tipo di attacco è, in un certo senso, privo di conseguenze: i dati del server, infatti, non vengono in alcun modo

MONDI ONLINE

ARCHAEAN

Le idee ci sono, i soldi arriveranno

Visitando il sito http://www.archaean.com troveremo qualcosa di davvero notevole: il progetto, ancora nelle sue fasi iniziali, che darà vita ad *Archaean*, un gioco che potrebbe rappresentare il futuro del GdR online. Il team di sviluppo (che al momento non ha ancora un nome, ma solo componenti) si ripropone infatti di creare un sistema innovativo rispetto a quelli a cui siamo abituati. Secondo i progetti, *Archaean* dovrebbe consentire la massima libertà al giocatore - un elevatissimo numero di razze disponibili, l'assenza del concetto di "classi", la possibilità di intraprendere qualsiasi professione e via dicendo. Oltre a questo, il progetto prevede la possibilità di interagire con il mondo anche più di quanto non si possa fare in *Ultima Online* - potremo quindi costruire la nostra stessa casa, ma anche scavarci un buco nel terreno o abbattere un albero.

Con queste premesse, *Archaean* promette di essere alquanto interessante - colleghiamoci al sito e diamo anche noi il nostro contributo!



CLAN: HTTP://WWW.LAG-CLAN.COM

CLAN: LAG

Certamente il nome vorrà dire qualcos'altro...

Per questo mese ci occupiamo di un clan di - manco a dirlo - *Quake 3 Arena*, e che clan! I LAG sono indubbiamente uno dei più forti clan italiani di questo gioco, e prova di questo è stato il loro inserimento nel torneo EuroCup, la sfida a inviti tra i più forti clan europei (in corso al momento in cui scriviamo), nel quale hanno già iniziato a farsi valere con una vittoria sui francesi BwL. Il sito è all'altezza della reputazione agonistica del gruppo, grazie a una grafica pulita e gradevole, agli aggiornamenti frequenti e alla presenza di tutte quelle aree che abbiamo imparato ad aspettarci nella pagina di un clan - alla quale si aggiunge anche una pagina dalla quale potremo scaricare i demo delle partite più significative dei LAG e di altri giocatori.



Continua la nostra rassegna di clan.

INTERNET GRATIS

SEMPRE PIÙ CONVENIENTE

Ora Internet è davvero gratis!

Dalla fine di febbraio è attivo NoPay.it, il primo provider italiano a offrire, oltre all'abbonamento, anche il collegamento gratis. Collegandoci al sito http://www.nopay.it potremo, infatti, iscriverci al servizio e scaricare un piccolo programma grazie al quale potremo passare fino a due ore al giorno collegati a Internet tramite un numero verde, senza quindi pagare neanche una lira di telefono.

Sempre in tema di servizi Internet gratuiti, il provider WorldOnline (http://www.worldonline.it) offre la registrazione gratuita di un nome di dominio (come www.lanostraazienda.it o www.un-nome-a-scelta.it) ai suoi abbonati che siano in possesso di partita IVA e che passino almeno 20 minuti al giorno (in media) collegati a WorldOnline.

WORLD WIDE LANER HTTP://WWW.Q3ADMIN.COM

GOGNA MONDIALE

Amministratori di server alla riscossa

Ci sarà sicuramente capitato di collegarci a un server per farci una veloce partita di *Quake 3*, solo per trovarlo impunemente dominato da un giocatore con nome improducibile che rende impossibile la vita agli altri giocatori usando cheat, sparando ai propri compagni di squadra o essendo vergognosamente bravo. Mentre in quest'ultimo caso non possiamo farci nulla, nei primi due possiamo (se siamo fortunati) appellarci all'amministratore del server e far cacciare il giocatore, e magari bandirlo per sempre dal server - per trovarcelo pochi minuti dopo su un server diverso!
Tutto questo è ora destinato a cambiare, grazie agli intraprendenti amministratori di Q3Admin.Com - un'organizzazione nata per eliminare dal gioco gli elementi perturbatori (altresì detti "Lamer").
L'idea alla base del progetto è semplicissima, ma dovrebbe dimostrarsi perfettamente efficace: tutti i server affiliati a Q3Admin.Com condivideranno delle cosiddette "Ban List", cioè delle liste di indirizzi IP e nickname ai quali viene universalmente negato l'accesso. Niente di più semplice - eppure, se la cosa va come nei progetti dell'organizzazione, significherà, virtualmente, la fine di un incubo. Aspettiamo con ansia notizie ulteriori...

compromessi (se non per effetto collaterale) né copiati. Dunque, non c'è motivo di preoccuparsi se il proprio server di mail viene attaccato in questo modo - nessuno leggerà la nostra corrispondenza privata.
In un altro senso, però, gli attacchi DDoS hanno conseguenze nefaste, su più livelli. Un primo livello è, chiaramente, il fatto che il traffico del server viene bloccato. Per esempio, Amazon.com, uno dei primi bersagli, è rimasto sostanzialmente inaccessibile al pubblico per due o tre ore - durante le quali, ovviamente, non sono state condotte transazioni economiche, risultando così in un mancato guadagno. A un livello diverso, gli attacchi informatici hanno un effetto deleterio sull'opinione pubblica: una volta che l'immagine di Internet "covo di pirati e pedofili" stava scomparendo a favore di una più salubre (e realistica), ecco che immediatamente ritornano sulla bocca di tutti concetti preoccupanti come "misure preventive" e "controlli a tappeto" - concetti che, portati ai loro estremi, rovinerebbero l'esperienza a tutti gli utenti, senza peraltro danneggiare i criminali.
Un terzo livello è ricollegabile alla inevitabile attitudine all'emulazione, da parte di un certo tipo di persona: ogni volta che un'operazione di

ULTIMA ONLINE 2

BUONI VECCHI PUPAZZETTI

Per ora accontentiamoci

Non si può certo dire che le notizie su *Ultima Online 2* abbondino - anche gli addetti ai lavori ne sanno ben poco oltre a quello che viene divulgato nella FAQ che troviamo sul sito http://www.uo2.com. In particolare, sino a questo momento, non siamo ancora riusciti a vedere immagini di gioco. Per questa ragione, il fatto che siano comparse le prime immagini delle "action figures" (volgarmente detti "pupazzetti") basate sul gioco e prodotte dalla McFarlane Toys ci ha reso piuttosto felici - almeno, in questo modo possiamo iniziare ad avere un'idea di come saranno i personaggi del gioco. L'unica altra immagine disponibile al momento in cui scriviamo è il nuovo logo del gioco: godiamoci pure questo - almeno fino a che non compariranno le prime schermate vere!



FIRESTORM

LA TEMPESTA NON SI FERMA

Un mondo persistente per *Tiberian Sun*

Seppure non abbia incontrato il successo e l'apprezzamento universale che ci saremmo aspettati visto il tempo di sviluppo, *Command & Conquer: Tiberian Sun* è innegabilmente un bel gioco, e i fan non mancano certamente. Proprio a loro è destinato *Firestorm*, l'espansione di *Tiberian Sun* uscita in questi giorni. La parte interessante di *Firestorm* (e che ne giustifica l'introduzione in questa rubrica) è soprattutto la modalità "World Domination".
Per giocarci dovremo collegarci ai server Westwood Online, dove troveremo un mondo persistente (che continua a funzionare anche quando non siamo collegati) nel quale migliaia di giocatori si schiereranno per la fazione dei NOD o dei GDI, e si scontreranno per il dominio della Terra. Aspettiamo la nascita di numerosi clan dedicati a questa modalità...

I MAGNIFICI 5

Diamo un'occhiata ai cinque siti più interessanti visti questo mese:

1) http://www.100links.com
Una raccolta di siti interessanti di tutti i generi. Ottimo punto di partenza per le pigre surfate domenicali.

2) http://www.theclq.com
La classifica mondiale, aggiornata al minuto, dei giocatori di *Quake*, *Half-Life* e via dicendo. Se pensiamo di essere bravi, andiamo a scoprire se siamo almeno nei primi mille...

3) http://www.metaspy.com
In questa pagina, aggiornata ogni quindici secondi, troviamo una scelta (casuale) delle chiavi di ricerca che vengono usate in quel momento su MetaCrawler - prepariamoci a qualche sorpresa!

4) http://www.battiato.it
Il sito ufficiale del nostro cantante preferito. Troveremo i testi delle canzoni, informazioni sui tour, brani scaricabili e addirittura una mostra d'arte con i dipinti del Nostro...

5) http://www.despair.com
Una celebrazione del pessimismo e del cinismo - l'occasione giusta per farci una risata anche sulle cose serie della vita. Attenzione: è in inglese.

SUL CD

MAPPE, MOD E MOSTRI

Il mese scorso abbiamo parlato di uno splendido e terrificante mod per *Half-Life*, intitolato *They Hunger*, dicendo che sarebbe stato possibile solo scaricarlo dalla Rete. Però, questo mese, siamo riusciti ad accaparrarcelo e lo abbiamo messo sul nostro CD, nella sezione "add-on".
Comunque, per non lasciare (quasi) nessuno scontento, abbiamo anche inserito sul CD un bel mod per *Quake III Arena*, cioè *Headhunters Classic*, e anche qualche mappa, sempre per *Q3A*.

SISTEMI

MOTORE DI GIOCO OFFRESI

In preparazione un "Sistema Operativo" per giochi online

La popolarità dei giochi di ruolo online (come *Ultima Online*, *Everquest* e *Asheron's Call*) è in continua crescita - così come il numero di giochi di questo genere che vedranno la luce nei prossimi tempi. Non è del tutto sorprendente, dunque, che la LithTech Inc. (la società "figlia" della Monolith dedicata esclusivamente allo sviluppo dei "motori" di gioco) abbia in cantiere un progetto dedicato proprio al mondo dei giochi di ruolo online.
Il sistema, prevedibilmente chiamato LithTech Online, sarà sostanzialmente una versione espansa del sistema 3D LithTech, con aggiunte che dovrebbero permettere di produrre un gioco di ruolo online senza dover "reinventare la ruota". Al momento, non sappiamo quali giochi usciranno basandosi su LithTech Online - però sembra che la Fox (la grande casa televisiva e cinematografica statunitense) abbia già dichiarato il proprio interesse: chissà se vedremo un gioco di ruolo online basato sui Simpsons o su X-Files.

hacker viene pubblicizzata a sufficienza (soprattutto quando la si fa passare per opera di "genii criminali") si assiste immediatamente a un'ondata di emuli fallimentari. Fin qui niente di male, si potrebbe dire la maggior parte di loro non ha le conoscenze necessarie per fare danni, quindi perché preoccuparsi? Il motivo per cui preoccuparsi, però, esiste - sotto forma di semplice programma eseguibile da chiunque. I programmi utilizzati per gli attacchi di febbraio, infatti, erano tutti nati per essere utilizzati in ambiente Unix, il che ne limitava intrinsecamente la diffusione e la possibilità che un "pirata della domenica" decidesse di utilizzarli. In seguito, però, uno di questi programmi è stato portato in ambiente Windows sotto forma di virus "trojan" (cioè nascosto in un normale programma). Questo rende qualunque computer una possibile "vittima intermedia" di un attacco DDoS, con esiti potenzialmente devastanti.
La soluzione, comunque, esiste sotto forma degli antivirus: tutti i principali produttori, infatti, hanno già aggiornato i propri database per riconoscere ed eliminare questo nuovo trojan; scarichiamo immediatamente una versione aggiornata e ricordiamoci di mantenere sempre "pulito" il nostro computer

GIOCHI COMPUTER

DARK AGE OF CAMELOT

ALLA CORTE DI RE ARTÙ

Non passeremo certo il tempo a vendere stoffa

Mentre il problema dei Player Killer (cioè i giocatori che uccidono altri giocatori) continua a essere un dramma per molti giochi di ruolo online, ecco che ne arriva uno in cui non solo non sarà un problema - ma sarà addirittura incoraggiato!
Parliamo di *Dark Age Of Camelot*, un gioco in fase di sviluppo che calerà i giocatori in un medioevo fittizio, subito dopo la morte di Re Artù. L'idea è che il mondo di gioco verrà diviso in tre zone principali, abitate da tre etnie - i Britanni, i Celti e i Norreni - perennemente in guerra tra loro. Fondamentalmente, il giocatore inizierà a "farsi le ossa" nel proprio territorio, combattendo contro mostri e allenandosi, per poi attraversare i mari e andare a combattere il nemico una volta raggiunto un sufficiente livello di esperienza.
Il gioco è ancora nelle primissime fasi di sviluppo, ma sembra già piuttosto interessante - anche se, vista l'idea di base, sarà molto difficile che si possa guadagnare facendo il sarto.







Dovremo ancora cacciare mille conigli prima di sapere impugnare una spada?

DIA
Il ritorno

Un'attesa interminabile, spasmodica e snervante. Ma forse è giunto il momento di preparare la borsa degli incantesimi e affilare le nostre armi. Diablo sta per arrivare, anzi... sta per tornare!



BLO II
del Signore Oscuro

Quando *Diablo* è uscito (ormai tre anni fa), il mondo dei videogiocatori si è ritrovato diviso in due. Da una parte tutti i puristi, che trovavano inammissibile un "Gioco di Ruolo" in cui l'unico obiettivo era ammazzare quanti più nemici possibile e ammassare tesori; dall'altra parte si trovavano quelli che avevano effettivamente provato a giocarci – e che lo adoravano. Ora le cose sono cambiate, e i "generi" non sono più così definiti o importanti – nessuno si scandalizza di fronte a un titolo strategico con elementi di gioco di ruolo, nessuno si stupisce se un gioco d'azione comprende una gestione dell'inventario simile a quella di un'avventura e via dicendo: i tempi sono maturi per l'arrivo di *Diablo II*. Nel corso dello sviluppo di questo nuovo capitolo abbiamo già avuto modo di esplorarne le caratteristiche principali, ma ora che l'uscita è prossima, è forse bene rinfrescarci la memoria...

Il più evidente mutamento di *Diablo II* rispetto al primo capitolo riguarderà, naturalmente, la grafica. Sebbene gli sviluppatori della Blizzard abbiano deciso di mantenere la visuale isometrica che ha caratterizzato il primo episodio, basta guardare le schermate diffuse finora per notare una serie di cambiamenti – il più clamoroso dei quali è, chiaramente, il supporto per gli acceleratori grafici 3D.

Sebbene il mondo del gioco rimanga in "due dimensioni e mezzo" come in *Diablo*, i possessori di schede Direct3D o Glide potranno godersi effetti di luce davvero impressionanti e un maggior numero di colori.

Meno appariscente, ma forse più importante dal punto di vista del gioco, è la nuova impostazione del terreno, non più a "mattonelle" come nel primo episodio. Oltre a rendere possibile una più accurata rappresentazione del mondo, questo nuovo sistema consentirà di muovere i personaggi con precisione molto maggiore e, soprattutto, permetterà dei calcoli molto più realistici per stabilire quali oggetti e nemici possano essere visti e quali, invece, siano nascosti da ostacoli.

Sebbene la grafica possa essere l'aspetto che ci avvicina a un gioco la prima volta, ormai sappiamo che sono ben altri gli elementi che ci fanno continuare ad andare avanti – e nel caso dei giochi di ruolo, uno di quelli che ci fa davvero attaccare al gioco è il personaggio. Le categorie tra le quali scegliere saranno cinque, due in più di quelle dell'originale, molto ben differenziate tra loro. Potremo infatti scegliere di interpretare un'Amazzone, un Barbaro, una Maga, un Negromante o un Paladino – le prime due categorie dedicate a chi preferisce gli scontri fisici, le due successive a chi predilige l'uso della magia e l'ultima posta più o meno a metà strada.



Osservando più da vicino le varie classi di personaggi troviamo che le differenze sono tutt'altro che cosmetiche – anzi, sono forse più marcate di quelle a cui eravamo abituati in *Diablo*.

Partiamo dall'Amazzone (che verrà certamente scelta dalla nostra cara Nemesis!), la cui principale caratteristica è l'abilità con le armi a distanza. Nonostante sia in grado di difendersi egregiamente in caso di mischia, infatti, l'Amazzone dovrebbe dare il meglio di sé con arco e frecce o con i giavellotti che compongono il suo equipaggiamento iniziale. Oltre a questo, un modesto potenziale magico permetterà a questa fiera guerriera delle pianure di potenziare i suoi attacchi, imbevendo di pozioni e veleni i suoi proiettili. Altrettanto interessanti dovrebbero essere le sue abilità particolari – alcune aumenteranno la probabilità di colpire i nemici a distanza e il danno inflitto, altre miglioreranno le sue difese e una, addirittura, le permetterà di evocare una Valchiria che combatta al suo fianco.

Passando al Barbaro, troviamo una vera e propria macchina da guerra, resistente e feroce, che dovrebbe essere in grado di negoziare i primi livelli del gioco senza alcun problema. Fin dal principio, infatti, il Barbaro è in grado di sfruttare i suoi punti-abilità per aumentare le sue capacità con le varie armi da mischia presenti nel gioco, e potrà addirittura utilizzarne due contemporaneamente!

Progredendo nell'esplorazione dei territori, tuttavia, potremmo incappare in qualche problema – le sue difese non sono eccellenti, e dovremo spesso ricorrere ad altre abilità particolari per toglierci dai guai. Una classe che promette di essere estremamente interessante, anche se non indicata per chi ha appena iniziato, è la Maga. Sebbene sia piuttosto fragile e non possa indossare le

Una vasta scelta di non-morti non poteva mancare...



armature più pesanti del gioco, la Maga compensa con la possibilità di apprendere incantesimi di tre diverse scuole magiche – Freddo, Fuoco e Fulmine – che offrono eccellenti magie difensive oltre a una incredibile varietà di attacchi. Ovviamente, lanciare incantesimi avrà un costo in Mana (energia magica), che dovremo tenere sotto controllo in ogni momento. Sempre dedicata alla magia è la quarta classe, il Negromante. Questo oscuro personaggio sarà in grado di resuscitare i corpi degli avversari caduti, evocare scheletri e golem – ma anche di lanciare maledizioni e fatture all'indirizzo del nemico. Al momento, il Negromante ci sembra una classe più adatta al gioco online, nel quale le sue caratteristiche possono complementare quelle dei compagni di squadra, che al gioco in singolo – dove le sue debolezze potrebbero essere più rilevanti. Comunque, anche questo si vedrà...



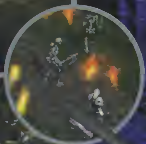
L'ultima classe della quale ci occupiamo è anche quella, a nostro avviso, più adatta a un giocatore alle prime armi: il Paladino. Oltre a una considerevole abilità nelle armi (in particolare la spada, prevediamo), il Paladino avrà a sua disposizione una buona scelta di incantesimi sia offensivi, sia difensivi, grazie ai quali dovrebbe essere in grado di affrontare senza problemi i quattro Atti che compongono *Diablo II*.

Grazie al nuovo sistema grafico, comunque, le differenze tra i vari personaggi non si limitano a quelle tra le classi: ogni oggetto che indossiamo o arma che impugniamo, sarà rappresentata in dettaglio anche al di fuori della schermata dell'inventario. In questo modo, sarà praticamente impossibile avere due personaggi identici – anche a causa del nuovo sistema di generazione degli oggetti. Nel corso di ogni partita, infatti, non verranno resi disponibili tutti quelli possibili, e i più potenti manufatti magici potranno essere trovati solo ai livelli di difficoltà più alti.

Sicuramente, il combattimento era la parte più importante in *Diablo*, ma non si può certo dire che fosse comodissimo: chissà quanti mouse saranno stati rotti per combattere quei Fallen One! Fortunatamente, *Diablo II* non ci costringerà a premere ripetutamente sul bottone del mouse, dato che basterà selezionare uno dei nemici perché venga attaccato dal nostro personaggio fino all'eliminazione. Altre modifiche all'interfaccia comprenderanno la possibilità di ridefinire tutti i tasti, sia per l'uso degli oggetti che per compiere azioni o lanciare incantesimi.

Concludiamo questa anteprima con qualche osservazione sulle modalità multigiocatore di *Diablo II*, uno degli aspetti più amati – e più contestati – del primo capitolo.

Nonostante l'esperienza del gioco online in *Diablo* fosse indubbiamente divertente, infatti, la tecnologia impiegata era fin troppo "aperta" alle manipolazioni di giocatori spregiudicati. Poche





L'accelerazione 3D consente effetti luminosi spettacolari.

settimane dopo l'uscita del gioco, erano già disponibili trucchi di vari tipi per ottenere un vantaggio illecito sugli altri giocatori, dai semplici cheat a raffinati programmi che consentivano di "creare" oggetti dal nulla.
La Blizzard, sapendo che su questo campo si giocherà buona parte del successo di *Diablo II* ha deciso di avere due tipi di personaggi: "aperti" e "chiusi". Questi ultimi, in particolare, sono la risposta al problema degli imbroglioni, dato che le loro caratteristiche non sono salvate sul nostro disco fisso, bensì sui server Battle.Net (gli unici sui quali potremo giocare), rendendo quasi impossibile modificarli per trarne un vantaggio. I personaggi "aperti", invece, saranno quelli con cui potremo giocare da soli, in rete locale o su server privati, e i loro dati saranno mantenuti sul nostro disco fisso, quindi privi delle caratteristiche di sicurezza di quelli chiusi.
In conclusione, *Diablo II* sembra in grado di mantenere tutte le caratteristiche che avevano fatto del primo un tale successo, ponendo anche rimedio ai difetti che gli erano stati imputati: non vediamo l'ora di giocarlo fino in fondo!

GIOCHI COMPUTER



SIMON THE SORCERER 3D

Il simpaticissimo Simon, mago suo malgrado, lancia il suo più riuscito incantesimo e diventa tridimensionale...



La Camera della Resurrezione è il luogo del nostro risveglio. Ma perché siamo nuovamente in possesso del nostro corpo?



L'illuminazione è stata curata in maniera eccellente per raggiungere un ottimo realismo.

ISTANTANEA SU: SIMON THE SORCERER 3D

Casa: Hasbro Interactive

Sviluppatore: Headfirst Productions

Genere: Avventura

Requisiti di sistema: P200 MMX, 32 MB RAM, scheda video 3D

Internet: www.adventuresoft.com/headfirst/simon3d/

Nei negozi: Entro aprile, secondo le previsioni.

Perché aspettarlo: Un'avventura divertente che ha per protagonista uno dei maghi più simpatici e sarcastici approdato, dopo due riusciti episodi, all'ambiente tridimensionale.

MOLTI di noi ricorderanno ancora i due precedenti episodi di Simon: avventure colorate, divertenti, ricche di battute e sorprese in cui l'ironia era l'ingrediente più importante. Per chi invece non ne avesse mai sentito parlare, Simon è un ragazzo che involontariamente (viene infatti evocato dallo stregone Calypso) si ritrova a vestire i panni di un mago intrappolato in un mondo magico e fantastico riuscendo per ben due volte a sconfiggere il perfido Sordid, che nell'ultimo episodio lo priva però del proprio corpo lasciando la sua anima senza fissa dimora.

In *Simon the Sorcerer 3D* i suoi "amici" riescono a ricongiungere l'anima e il corpo del nostro improvvisato maghetto che si risveglia nella Camera della Resurrezione pronto ad affrontare un'altra esilarante avventura. Naturalmente questo favore non è del tutto disinteressato: Simon dovrà affrontare altri pericoli che lo porteranno a fronteggiare altre improbabili e spassosissime situazioni.

A prima vista si notano dei macroscopici cambiamenti rispetto alle altre avventure della serie: innanzi tutto l'ambiente di gioco è interamente 3D e il personaggio sgambetta alacremente per tutto lo schermo felice della nuova dimensione appena conquistata e, in secondo luogo, l'interfaccia è completamente cambiata per poter essere utilizzata nel nuovo universo 3D. Niente parole da selezionare e da abbinare a oggetti, quindi (come era ormai consuetudine degli episodi precedenti), ma una serie di azioni da eseguire in un mondo quasi reale soggetto alle stesse leggi fisiche del nostro, implementate tra l'altro in maniera molto credibile. Il nuovo Simon, nemmeno fosse la controparte maschile di Lara Croft, corre, striscia e utilizza gli oggetti in maniera molto convincente senza però dimenticarsi di essere il protagonista di un'avventura che presuppone la presenza di enigmi e di personaggi con cui interagire. I problemi da risolvere ci sono, ma alcuni sono condizionati - come spesso accade quando si entra nel 3D - dal fatto che il gioco si svolge in tre dimensioni

MAGIA 3D

Un gioco che fa riferimento alla tridimensionalità anche nel titolo non poteva non far uso di alcune funzionalità messe a disposizione dalle schede acceleratrici 3D. Le locazioni sono infatti riccamente dettagliate, l'illuminazione è molto realistica e sono stati utilizzati alcuni effetti particolari – tipo il paesaggio che si perde in lontananza nella nebbia. Inoltre le inquadrature molto ricercate rendono l'avventura più interessante. Talvolta le telecamere perdono di vista il nostro protagonista (ricordiamoci che la versione provata non è ancora definitiva) ma una particolare funzione permette di visualizzare la scena attraverso gli occhi di Simon: un piccolo accorgimento che, oltre a rendere il gioco più coinvolgente, evita di finire in vicoli ciechi – cioè in zone non coperte da telecamere - da cui risulta poi difficile uscire.



Inutile dire che incontremo una valanga di enigmi...

Il nostro eroe ormai è completamente tridimensionale.

divenendo più delle prove di abilità che di intelligenza. I dialoghi, che sono lo spunto principale per le centinaia di divertenti battute contenute nel gioco, sono abbastanza scarni e schematici, ma assolvono la loro funzione con onestà. La grafica in stile cartone animato è, come al solito, buffa e coloratissima e l'animazione è dotata di sufficiente fluidità - lo strascico del vestito di Simon è davvero da non perdere!

I personaggi con cui il nostro eroe deve interagire sono ben caratterizzati e ci capiterà di incontrare anche delle vecchie conoscenze che faranno sicuramente la felicità di chi ha giocato i primi due episodi. Come al solito, Simon è ironico e polemico - a volte fin troppo - ma ciò non ci impedirà di affezionarci ai nuovi amici (specialmente a quell'appetitoso bocconcino di Melissa Leg).

Le locazioni sono molto varie e realistiche e le inquadrature sono sicuramente originali, fatte di piani trasversali o viste dall'alto che rendono il passaggio da una stanza all'altra meno monotono.

Il sonoro invece, disponibile in versione definitiva solo in alcune locazioni, da quello che si può sentire è di tutto rispetto e non sminuisce di certo il gioco.

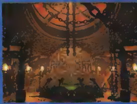
L'ingrediente più importante della serie, l'ironia, è presente in larga misura anche in *Simon the Sorcerer 3D* e le battute taglienti si susseguono serrate per tutta la storia fino alla grande sorpresa finale.

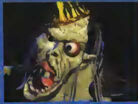
Aspettiamo quindi con ansia di vedere la versione definitiva, completa di sonoro e per tutte le schede 3D (per ora esiste una versione 3Dfx, ma non escludiamo affatto la versione Direct 3D), per poter dare un giudizio più completo su un'avventura che si preannuncia interessante.

GIOCHI COMPUTER

COSA E' CAMBIATO







Dopo il meritato successo dei due episodi precedenti, la realizzazione di un terzo capitolo nella saga del mago Simon sembrava non essere in discussione. Ma quando gli sviluppatori proposero la produzione di un'ennesima avventura bidimensionale classica nessuno sembrava interessato. Era già arrivato il momento delle avventure 3D e nessuno aveva intenzione di distribuire qualcosa che non fosse tridimensionale. Moda del momento o storico cambiamento? Poco importa: senza pensarci troppo, la lavorazione del terzo episodio venne interrotta e cominciò a prendere forma quello che sarebbe poi diventato *Simon the Sorcerer 3D*. Quello che resta del Simon 2 e 1/2 bidimensionale possiamo vederlo in queste poche immagini, una testimonianza di quello che non sarà mai, di come il mercato possa dettare leggi severe e impossibili da evitare. E tutto ciò solleva un altro interrogativo che la comunità degli avventurieri dovrebbe già porsi ormai da parecchio tempo: che l'avventura 2D sia proprio definitivamente morta?

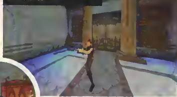
DEVIL INSIDE

La suspence in salsa Hollywood è servita...



Pare proprio che questi signori abbiano bisogno di un centro estetico: nell'aldilà, evidentemente, nessuno cura troppo il proprio aspetto...





L'ambientazione è tutt'altro che rassicurante, per fortuna siamo ben equipaggiati!





ISTANTANEA SU: DEVIL INSIDE

Casa: Cryo Interactive

Sviluppatore: Gamesquad

Genere: Azione/Avventura

Requisiti di sistema: PII 233, 32 MB

Internet: www.cryo-interactive.com

Nei negozi: Marzo

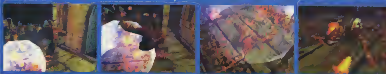
Perché aspettarlo: Azione e avventura, scenari gotici e trasmissioni televisive: cosa possiamo volere di più?

FORSE il nome di Hubert Chardeau non ci suggerisce nulla, ma sicuramente molti di noi conosceranno benissimo la gloriosa serie *Alone in the Dark*.
Tutti gli amanti delle avventure condite con un pizzico di mistero hanno speso almeno un po' del loro tempo con la mitica trilogia ispirata ai libri di Lovecraft. Il signor Hubert Chardeau è stato il "deus ex machina" dietro tutte quelle avventure ed è la mente del progetto di *Devil Inside*, un gioco in cui i confini avventura/azione si mescolano in ambientazioni macabre.
Ci troviamo nella Los Angeles di inizio 21esimo secolo e vestiamo i panni del nostro eroe, Dave Auckland, giornalista/poliziotto nonché investigatore televisivo. Lavoriamo per una rete TV specializzata nell'informazione sugli eventi bizzarri o misteriosi. Fin qui, nulla di sconvolgente, se non fosse che il nostro Dave ha l'abitudine stravagante di mutare nel proprio alter ego femminile, la perfida e seducente Deva.
È la notte di Halloween e Dave deve girare, accompagnato da un cameraman, un servizio in una casa non proprio ospitale, nella quale sono stati commessi crimini atroci. Gli inquilini della magione sono una ciurma criminali condannati a morte (e giustiziati) che gli daranno del filo da torcere. La nostra missione consiste nel combattere contro di essi e cercare di scoprire i retroscena di quei fatti di sangue; soprattutto, dovremo cercare di incastrare una volta per tutte Night Howler, il serial killer che guida l'armata dei morti viventi. In poche parole, dobbiamo rispedirli nel luogo da cui vengono: l'Inferno.
Mentre Dave/Deva si avventura nei corridoi spettrali del palazzo, torniamo nello studio dove il noto anchorman Jack T. Ripper (ovvero "Jack T. Squartatore" - il nome è già tutto un programma!) conduce la trasmissione in diretta del fatto, seguendo ogni mossa di Dave/Deva. Il pubblico in studio è sempre più appassionato, man mano si prosegue nell'avventura. Potremmo trovarci di fronte al più grande evento televisivo degli ultimi anni... ma a quale prezzo?
Come se tutto ciò non bastasse, un altro attore viene chiamato in scena a "ravvivare l'atmosfera": Angelina Axelrod, una giornalista di una trasmissione concorrente alla nostra, che fa di tutto per ostacolarci nel nostro lavoro.
Devil Inside Devil Inside, con la sua miscela di film horror hollywoodiano/show televisivo di seconda serata, sembra proprio superare la somma delle sue parti. Possiamo parlare dei nemici, che sono più di cinquanta (ognuno più repellente del precedente), delle sette differenti armi a disposizione o degli otto "poteri paranormali" su cui il nostro personaggio può contare. Possiamo parlare dell'eccezionale sistema di gestione del punto di vista da cui controlliamo il gioco. finalmente possiamo dire di essere non solo protagonisti, ma anche registi della nostra avventura!

GIOCHI COMPUTER

UN PERSONAGGIO TELEVISIVO

Se non ci ricordassimo che le nostre imprese sono seguite in tempo reale da milioni di persone (!), una funzione speciale fa sì che le parti più interessanti (o più cruente) del nostro percorso siano riviste al rallentatore in pieno stile moviola. Si tratta non solo di un'ottima occasione per poter guardare l'eccellente livello grafico senza rischiare di essere colpiti, ma anche di un metodo per soddisfare la nostra vanità!





ARCATERA

Misteriose indagini in un mondo fantasy in arrivo da Ubi Soft.



Forse dovrebbero spolverare un po' più spesso...

Una delle locazioni di Arcatera. Scoprire indizi sarà essenziale...

ISTANTANEA SU: *ARCATERA*

Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Westka
Genere: Avventura/Gioco di Ruolo
Requisiti di sistema: PII 400, 32 MB RAM, scheda grafica 3D
Internet: www.ubisoft.it
Nei negozi: Primo trimestre 2000
Perché aspettarlo: Un'ambientazione coinvolgente e immersiva, una notevole longevità, una trama intricata e non lineare

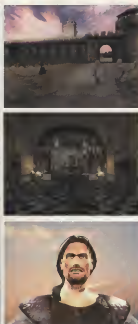
UN classico mondo fantasy: questa è l'ambientazione di *Arcatera*, un'avventura investigativa punta e clicca che nelle intenzioni dei programmatori unirà a un sistema di gioco essenziale (si usa solo il mouse) Il fascino di una trama intricata e non lineare (il gioco consta di ben 10 finali); l'obiettivo primario è di acquisire, entro un tempo limite di tre settimane, gli elementi necessari per smascherare le trame di una setta malvagia (Black Sun), impedendo che s'impadronisca del potere. Parallelamente si potranno compiere decine di missioni secondarie. Indaghiamo con un mago, un ladro, un monaco e un avventuriero, i quali devono essere controllati singolarmente dal giocatore. Questo sistema, a tratti un po' scomodo, è essenziale per portare avanti le ricerche separatamente, senza la necessità di spostarsi da un capo all'altro della città, almeno fino a quando non si rende indispensabile la presenza di un dato personaggio in un luogo. Grazie a un menu possiamo inoltre "passare" in qualsiasi momento da un personaggio all'altro del nostro gruppo secondo necessità, mentre gli altri tre rimangono in attesa nelle locazioni dove li abbiamo lasciati.

Nel corso del gioco esploreremo ambienti diversi, una nota di merito va però data alle città: veramente belle e convincenti, anche nelle costruzioni cadenti Le riproduzioni di pietre, facciate, pavimentazioni e mura sono estremamente realistiche, mentre i curati effetti di luce e polvere donano agli ambienti interni un'atmosfera particolare e, al calar della sera, inquietante; tuttavia sono le architetture esterne che colpiscono di più Le schermate di piazze e strade, con i magnifici edifici sono assolutamente credibili, mentre pattuglie di guardie, affaccendati

PROMESSE DA MANTENERE

***Arcatera* promette di essere un gioco molto longevo: le missioni, infatti, dovrebbero poter essere completate in modi diversi, consentendo differenti approcci a uno stesso problema. Bisogna anche aggiungere che i personaggi non giocanti condurranno la propria vita indipendentemente dal giocatore, compiendo azioni anche in sua assenza, e che eventi generati casualmente renderanno ogni partita unica.**
Tutto ciò avrà qualche influenza sullo sviluppo della storia o si limiterà a rendere meno ripetitivo il gioco? Aspettiamo ansiosamente di scoprirlo!





La cura dei dettagli è quasi maniacale, e la resa grafica ne trae grandi benefici.



contadini, commercianti ed esseri dall'aspetto gnomesco/orchesco, transitando in continuazione per le strade, donano alla cittadina un'aria vitale. Incrociando questi individui si può cercare di scoprire se sono in possesso

"IL CALAR DELLA SERA PORTA NELLE STRADE DELLA CITTÀ UN'ARIA INQUIETANTE..."

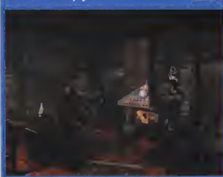
di interessanti informazioni; l'interazione con i personaggi secondari, come con l'ambiente circostante è semplice, nonostante sia il cuore del gioco: quando il puntatore evidenzia qualcosa, cliccandoci sopra si rendono visibili piccole icone che rappresentano le azioni possibili (se l'oggetto è inanimato, osservare, operare, prendere, usare la magia; se è un essere vivente, osservare, combattere, parlare). Scegliendo di parlare con un PNG (Personaggio Non Giocante) si apre una finestra che mostra le possibili domande, il nome e il ritratto dell'individuo interrogato e del personaggio che ha posto la domanda. Le domande possono essere anche molte, in ogni caso il PNG risponderà fino a che non avrà esaurito la pazienza, un parametro indicato in questa stessa finestra con dei trattini verticali affiancati. Ogni domanda fa sparire un trattino. Inoltre i personaggi secondari sono piuttosto lunatici e cambiano frequentemente inclinazione nei nostri confronti.

In alternativa al dialogo, beh, si può virtualmente attaccar briga con chiunque: maiali, cani, innocenti lavoratori compresi, ma questo, oltre a essere inutile, è molto pericoloso. Attaccare ingiustamente qualcuno in un luogo pubblico, infatti, vuol dire dover combattere anche contro tutti i passanti e le guardie che assistono allo scontro: morte certa, se l'area è affollata; meglio lasciar perdere gli inutili spargimenti di sangue: lo scopo del gioco non è massacrare tutto quello che ci passa davanti e avremo occasione di difenderci dagli attacchi dei membri del Dark Sun e da altri esseri ostili nel corso delle missioni.
I combattimenti sono in tempo reale e visivamente piuttosto confusi: come in una vera rissa i nemici si accalcano sull'avversario (noi) rendendo difficile il controllo dei nostri personaggi, anche se per colpire basta cliccare sul nemico, così che appaiano su di esso le piccole icone che ci permettono di scegliere l'attacco.
Gli incantesimi non producono effetti fantasmagorici (sono senz'altro sotto tono rispetto a quelli di *Final Fantasy 8*), ma sono lo stesso molto efficaci, il che compensa la scarsa prestanza fisica di alcuni personaggi nel corpo a corpo; del gruppo, infatti, solo l'avventuriero ottiene buoni risultati incrociando la spada con l'avversario. È quindi consigliabile mettere da parte le armi e armarsi di pazienza, perché ce ne servirà parecchia per venire a capo degli intrighi che *Arcatera* ci propone!

GIOCHI COMPUTER

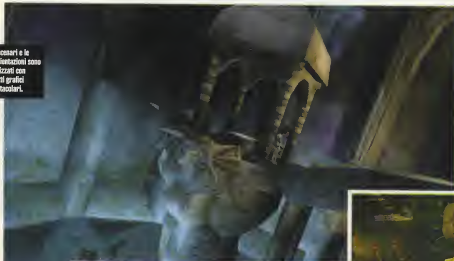
INVESTIGATORI SI DIVENTA...

La ricerca d'informazioni nel corso del gioco non sarà molto semplice: non aspettiamoci che i membri del Black Sun si dichiarino esplicitamente a noi! Per complicare ulteriormente le cose molti individui risponderanno in modo evasivo e sospetto alle nostre domande, rendendo talvolta difficile comprendere se si tratti di semplice antipatia nei nostri confronti o se realmente stiano celando qualcosa. Come distinguere chi mente da chi realmente non sa nulla? Dipenderà dal nostro intuito, oltre che dal confronto degli indizi trovati! Per fortuna non tutti i personaggi che incontreremo saranno così ambigui, anzi alcuni ci accompagneranno nelle nostre missioni.



SUMMONER

Un'altra sfida per gli amanti dei giochi di ruolo, e questa volta il guanto arriva dai creatori di *Freespace*.



Gli scenari e le ambientazioni sono realizzati con effetti grafici spettacolari.

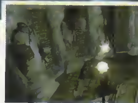
ALL'ATTACCO!



Questo è un GdR che presenta una compagnia di personaggi, quindi non andremo in giro soltanto con il nostro eroe. Ci sono tre avventurieri che ci aiuteranno nelle nostre scorrerie: Flece, una ladra molto intelligente, Jekhar, un guerriero forte e agguerrito e Rosalind, un mago-sacerdote potente e ricco di incantesimi.



Joseph è un personaggio abile nelle arti magiche, ma non nel combattimento corpo a corpo.





ISTANTANEA SU: SUMMONER

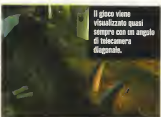
Casa: THQ
Sviluppatore: Volition
Genere: GdR
Requisiti di sistema: P200, 64 MB di RAM
Internet: www.summoner.com
Nei negozi: Agosto
Perché aspettarlo: un GdR con samurai e mostri dagli sviluppatori di *Freespace*.



LA THQ ha recentemente annunciato l'uscita di un nuovo titolo, chiamato *Summoner*, che accontenterà le richieste e le aspettative di tutti quei videogiocatori che amano i GdR interattivi su computer. Il pedigree di questo gioco, proveniente dagli stessi studi che hanno dato i natali a *Freespace*, e questo è probabilmente il suo aspetto più distintivo, dal momento che in questo periodo gli scaffali dei negozi, per non parlare delle case dei giocatori, sono letteralmente invasi da nuovi titoli appartenenti a questo genere.

Data l'uscita ritardata del prodotto, i programmatori della Volition avranno bisogno di tutta la loro creatività per riuscire a miscelare novità ed elementi tradizionali per riuscire così a emergere dalla massa. *Summoner*, comunque, promette di sposare tecniche grafiche avanzatissime (a quanto abbiamo potuto vedere, soltanto *Vampire: The Masquerade* può reggere il confronto) con una giocabilità cinematografica e fluidissima. Naturalmente, sulla carta sono molti i prodotti che annunciano caratteristiche analoghe, ma se è vero che i dettagli possono fare la differenza, allora questo gioco ha buone speranze.

"GLI EFFETTI SPECIALI SONO DEGNI DI *FINAL FANTASY*.."



Il gioco viene visualizzato quasi sempre con un angolo di telecamera diagonale.

Il nostro personaggio si chiama Joseph: egli, grazie agli Anelli del Potere in suo possesso, può evocare Golem e altre creature strane e magiche. Gli altri personaggi della nostra compagnia avranno poteri magici personali e originali, ognuno dei quali verrà reso su schermo da esplosioni di effetti speciali tali da rivaleggiare con le migliori scene di *Final Fantasy*. Il sistema degli scontri, invece, è simile a quello visto in *Baldur's Gate* e in *Planescape: Torment*, con un'azione frenetica in tempo reale, ma con l'opzione di mettere in pausa il combattimento per dare ordini particolari ai propri eroi.

Non ci resta che attendere e preparare gli amanti del genere a un titolo che si annuncia molto appetitoso!



METAL FATIGUE

Un gioco per chi vuole un'esperienza diversa dai soliti strategici in tempo reale.



I robot blu sono specializzati in filosofia, mentre quelli rossi si occupano maggiormente di politica!

ARMATO E PERICOLOSO

Uno degli aspetti più interessanti e originali della costruzione modulare del robot è che durante i combattimenti è possibile staccare un componente da un mezzo nemico e usarlo per i proprio scopi. Vediamo come:



Lo scontro tra i due robot può portare alla perdita di uno dei componenti con i quali vengono costruiti.



Questo componente viene aggiunto nel cantiere dei pezzi. Da qui potremo aggiungerlo alle nostre ultime creazioni.

ISTANTANEA SU METAL FATIGUE

Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Zono Inc.
Genere: Strategico
Requisiti di sistema: P200, 32 MB di RAM, scheda 3D, 60 MB HD
Internet: www.metalfatigue.com
Nei negozi: Marzo
Perché aspettarlo: Uno strategico in tempo reale alla *Tiberian Sun* con mezzi potenti e originali.

LE avanzate dei carri armati sono ormai obsolete. Le cariche di massicci mezzi corazzati e cingolati, che un tempo facevano gridare di meraviglia e di paura, ora possono essere fermate e spazzate via da giganti d'acciaio di nostra creazione, il tutto mentre osserviamo tranquillamente il risultato sul monitor. Una delle novità più interessanti di *Metal Fatigue*, infatti, è l'introduzione di robot antropomorfi giganteschi simili a quelli di tanti serial a cartoni animati giapponesi che possono distruggere interi reggimenti di mezzi corazzati. All'inizio quest'idea è stata accolta con un certo scetticismo, ma dalle prime versioni giocabili del prodotto risulta evidente che questi strumenti di distruzione sono armi più intelligenti di quanto non potrebbe sembrare a prima vista.
Ogni robot viene composto da quattro sezioni: il braccio destro, quello sinistro, le gambe e il torso. Ognuna delle tre corporazioni militari che potremo controllare ha una sua gamma di possibilità e ogni componente è dedicato a uno scopo specifico: i raggi di energia sono piuttosto scontati, ma le armi elettromagnetiche e i "campi di mimetizzazione" sono originali e interessanti. È inoltre possibile recuperare componenti dai campi di battaglia e, in questo modo, impossessarsi della tecnologia nemica, altrimenti inaccessibile.

Dovremo allenare i nostri robot in modo da non farli arrivare sul campo di battaglia troppo "freddi".

> "POTREMO TROVARE DEI JET DA AGGIUNGERE SUL DORSO O SULLE GAMBE DEI NOSTRI ROBOT."

Le aggiunte intelligenti includono dei jet da montare sul dorso o sulle gambe dei robot, reattori che permettono loro di sollevarsi nella stratosfera. *Metal Fatigue* è diviso in tre livelli di gioco: il più alto è costituito dall'atmosfera, quello intermedio dalla superficie collinare del pianeta e quello inferiore dalle miniere sotterranee. Per vincere, sarà necessario conquistare il dominio di tutti e tre i livelli e l'inclusione dei complessi di miniere è stata pensata appositamente per limitare la potenza dei robot nella strategia di gioco, dato che questi giganti metallici non possono accedervi. Oltre a tutti questi aspetti, certamente innovativi, bisogna segnalare un livello di dettaglio che, senza alcun dubbio, attirerà

Le componenti individuali dei robot esplodono separatamente.


Le basi stratosferiche forniscono un appoggio per gli scontri aerei.


Le risorse vengono raccolte in pozze di lava.

ESERCITI A CONFRONTO

Le tre possibili campagne vengono trainate da una convincente storia in puro stile "manga": la trama parla di tre fratelli in una missione in cui qualcosa va terribilmente storto. Uno dei tre cade da un precipizio e scompare nel nulla, mentre gli altri due riescono a scappare con strumenti di alta tecnologia...

RimTech



Rimtech prides itself on efficient, balanced operating tactics. It is recommended that you begin here.

Diego è il protagonista "buono" che appartiene alla corporazione RimTech. La campagna a lui dedicata è adatta a chi affronta la sua prima partita.

MilAgro



Led by the Cob family, Mil-Agro is known for their strength and brutality. Recommended as the

Stefan ora lavora per la Milagro Corporation, dopo essere caduto nel precipizio. Questa corporazione è specializzata in armi di grosso calibro.

Neuropa



Speed and stealth set Neuropa apart from the other Corporations. Recommended as the final campaign.

Jonus ha portato la tecnologia rubata alla Neuropa Corporation, la cui campagna è adatta a giocatori esperti. Qui predominano le armi "stealth".

gli amanti di questo genere. Il sistema grafico tridimensionale, per esempio, non viene usato soltanto per mostrare gradevoli effetti speciali, ma per zoomare al punto tale da poter gestire personalmente due conflitti diversi. Le unità acquisiranno esperienza tra una battaglia e l'altra e l'equipaggio di un robot potrà spostarsi su un altro veicolo, se richiesto. Prima di ogni scontro, inoltre, è possibile personalizzare la propria base e i propri mezzi in una serie di schermate apposite, compatibilmente con i nostri fondi. Possiamo affermare che *Metal Fatigue*, se manterrà le sue promesse, potrà diventare il più innovativo gioco di strategia in tempo reale fantascientifico sul mercato, dai tempi di *Total Annihilation*. Se non altro, i suoi robot saranno decisamente più grandi!



BRACCIA E MATTONI

Come nella maggior parte dei giochi strategici in tempo reale, anche in *Metal Fatigue* la costruzione delle nostre unità è basata sulla raccolta di materie prime di vario genere. In questo caso l'energia necessaria viene estratta da pozzi di lava e viene poi impiegata nella costruzione dei robot. La produzione, però, viene anche influenzata dalla forza-lavoro disponibile, che viene rappresentata dal numero di "Cryobank" costruite, il che bilancia le possibilità di espansione del nostro esercito. Se ci espanderemo troppo rapidamente, insomma, non avremo più uomini disponibili per la produzione di truppe, il che si rivelerà facilmente fatale.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

LA Asus AGP-V6600 si presenta come una scheda grafica veloce e completa, valida non solo per i giocatori più esigenti, ma anche per chi cerca un prodotto adatto per l'elaborazione grafica.

ASUS AGP-V6000

- Distributore: **ASUS**
- Telefono: **ND**
- Prezzo: **660.000**



Grazie all'uscita TV potremo vedere i nostri giochi preferiti sul televisore di casa.

Con il software Ulead VideoStudio potremo catturare, modificare e convertire i nostri filmati, aggiungendo effetti cinematografici e musica, utilizzando la tv, il videoregistratore e la telecamera. Il software ASUSDVD Player può leggere i DVD, i VideoCD, i Karaoke e gli MP3, la riproduzione è eccellente, grazie al decoder MPEG-2 integrato nel processore della scheda.

Prima di iniziare a giocare proviamo gli occhiali 3D, da collegare sul retro della scheda. Il funzionamento è semplice ma geniale allo stesso tempo: il monitor dei nostri PC ci presenta immagini 3D complesse e qualitativamente elevate, ma identiche per entrambi gli occhi, che quindi non nescono a "cogliere" perfettamente la profondità della scena. L'occhiale 3D, invece, presenta a ciascun occhio una immagine con prospettiva diversa, "oscurando" un occhio, ad esempio il destro, mentre l'immagine viene presentata al sinistro; questo processo viene alternato rapidamente volte al secondo). Le immagini vengono successivamente "elaborate" dal cervello che ricrea un'autentica immagine tridimensionale.

Al momento si possono utilizzare con i giochi che usano le librerie Microsoft Direct3D e con monitor che supportino una velocità di aggiornamento dei dati elevata. È finalmente giunto il momento di parlare del vero cuore di questa scheda: il processore grafico GeForce 256 di Nvidia. Chiamato orgogliosamente GPU, cioè Unità di Elaborazione Grafica, è il primo esempio di processore grafico di nuova generazione, capace di effettuare autonomamente una serie di calcoli relativi alla costruzione geometrica e alla gestione delle fonti luminose della scena 3D, alleggerendo significativamente il non siano ancora del tutto ottimizzati, i risultati ottenuti sono eccellenti. La scheda ha raggiunto velocità elevate con moltissimi titoli, soprattutto alle alte risoluzioni.

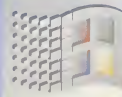
All'interno della confezione troveremo VideoStudio, i giochi completi *Drakan* e *Rollcage*, i driver e le utilità.

ASUS AGP-V6000 DELUXE	
Prestazioni eccellenti, decodifica MPEG-2 per i DVD, uscite e ingressi video, occhialini 3D... cosa vogliamo di più?	8

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

WINDOWS OPEN SOURCE?

Una delle voci più sconcertanti che sono viaggiate sulla rete nel mese di febbraio potrebbe (se risultasse vera) cambiare completamente il modo in cui concepiamo i nostri computer. Pare infatti che Bill Gates abbia dichiarato che, se ciò bastasse per placare l'Antitrust americana, la Microsoft potrebbe decidere di rendere pubblico il codice sorgente di Windows – o perlomeno, quelle porzioni che interagiscono con le chiamate di sistema.



La notizia, sebbene successivamente smentita è molto più importante di quello che potrebbe sembrare a prima vista. Se Windows diventasse "open source", infatti, le accuse di monopolio verrebbero probabilmente a cadere, lasciando comunque Microsoft in una posizione di mercato invidiabile, visto che continuerebbe a mantenerne i diritti (nonché a vendere tutti gli altri programmi). Non sarebbe solo Microsoft a giovarsene, però: anche gli utenti comuni ne trarrebbero vantaggio – e probabilmente anche i pirati.

Dato che gli sviluppatori avrebbero a portata di mano il codice del sistema operativo per il quale programmano, potrebbero essere in grado di ottimizzare meglio i loro prodotti, cosa della quale beneficeremmo per primi noi. Inoltre, eventuali problemi e bug del codice sarebbero più facilmente individuabili (grazie, semplicemente, al maggior numero di persone che lo controllano) e risolvibili.

D'altro canto, i pirati potrebbero trovare nuovi modi per sfruttare le debolezze del sistema, almeno fino a che non venissero utilizzate forme di protezione e sicurezza che non si

PROCESSORE VELOCISSIMO

DOMO GOLDLINE 960

■ Produttore **Opengate** ■ Telefono **0522-504111** ■ Prezzo Lire **6.400.000** ■ Processore **Athlon 750 MHz** ■ Memoria **256 MB** ■ Disco rigido **Seagate Cheetah UltraSCSI-2 da 9,1 GB** ■ DVD-ROM **Pioneer 6X/32X** ■ Scheda video **Ati Rage Fury Pro con 32 MB** ■ Monitor **Domo da 17 pollici** ■ Scheda Audio **Integrata** ■ Accessori **Modem interno Conexant 56 kbps, casse Creative CSW100, masterizzatore Yamaha SCSI-2 6X/4X/16X**

La porta a infrarossi presente sotto al tasto di accensione ci permette di collegare al nostro PC i computer portatili, i palmari e i telefoni cellulari.

L'elemento di novità di questo modello GoldLine di Domo è indubbiamente il processore Athlon di AMD a 750 MHz, che differisce dal precedente modello a 700 MHz, oltre che per la frequenza di funzionamento, anche per il processo produttivo. Questo Athlon è infatti il primo a utilizzare la tecnologia a 0,18 micron (grandezza dei transistor), rispetto ai precedenti 0,25; come conseguenza abbiamo processori più piccoli e in grado di raggiungere frequenze di funzionamento più elevate, senza riscaldarsi altrettanto.
Ma il processore, per quanto fondamentale, deve essere accompagnato da buoni componenti, il più importante dei quali è il chipset, che controlla le schede, le porte, la memoria e svolge molte altre funzioni.
Sul GoldLine troviamo il chipset AMD-751 che offre prestazioni abbastanza buone, anche se non del tutto ottimali. Ci aspettiamo che nel prossimo futuro AMD sviluppi un chipset più avanzato, in grado di reggere il passo del 820 di Intel.
D'altro canto, i 256 MB di RAM sopperiscono ampiamente, riducendo quasi a zero la necessità di usare il file di scambio di Windows e rendendo il sistema globalmente più veloce.
Il disco fisso da 9,1 GB di Seagate è capiente e molto veloce (10.000 giri al minuto) e utilizza il bus SCSI, che alleggerisce il carico di lavoro del processore, permettendo di raggiungere prestazioni molto elevate. Alla scheda SCSI che controlla il disco rigido è collegato anche il masterizzatore Yamaha che può scrivere i CD fino alla velocità di 6X, leggere i normali CD fino a 16X e riscrivere i CD (utilizzando gli appositi supporti CD-RW) a 4X.
In questo modo anche masterizzare sarà più facile e sicuro. La potenza del processore Athlon 750, il decodificatore MPEG-2 presente sulla scheda grafica Ati Rage Fury Pro e il lettore DVD di Pioneer ci permettono di vedere i film digitali sul nostro monitor, o collegare un televisore alla scheda grafica. La scheda video è ragionevolmente veloce anche nei giochi – ma non aspettiamoci le prestazioni di una GeForce 256!

DOMO GOLDLINE 960

Un computer dotato di accessori di altissimo livello che ne giustifica il prezzo non alla portata di tutti.

8

e non abbiamo mai osato chiedere...

basano sul fatto che non sappiamo cosa succede dietro il sipario...

ATI ALLA RISCOSSA

La ATI, dopo essere stata per lungo tempo vista come il fumo negli occhi da chi cercava il brivido dell'alta velocità nei giochi, sta puntando a cambiare la situazione. Già la Rage Fury MAXX è una scheda di tutto rispetto (come abbiamo visto nella prova del mese scorso), in grado di tenere testa a prodotti come la GeForce – e ora ci arriva la comunicazione di un futuro prodotto che potrebbe fare anche di meglio. È stata infatti annunciata l'alleanza tra ATI e ArtX, la società che produce, tra l'altro, il sistema grafico per la prossima console Nintendo (conosciuta con il nome in codice Dolphin).
Sul fronte PC, comunque, la ArtX (e di conseguenza ATI) non sfigura certamente. In particolare, sembra molto interessante la disponibilità di un chipset grafico per schede madri dotato di capacità T&L (come la GeForce) e prestazioni impressionanti, almeno sulla



La Rage Fury MAXX è un ottimo prodotto: ci aspettiamo grandi cose per il futuro.

PER CHI GIOCA

ESSEDI SELECTA K PLUS

■ Produttore **Essedi** ■ Telefono **055-3226622** ■ Prezzo **Lire 5.450.000** ■ Processore **Athlon 700 Mhz** ■ Memoria **256 MB** ■ Disco rigido **IBM Deskstar 18 GB IDE** ■ DVD-ROM **Pioneer 10X/40X** ■ Scheda video **Matrox G400 Max Dual Head con 32 MB** ■ Monitor **Hitachi da 17 pollici** ■ Scheda Audio **Creative SB Live 1024 Player** ■ Accessori **Modem Conexant 56 kbps, casse Creative Four Point Surround**

ESSEDI propone un PC molto veloce, curato in ogni sezione, a un prezzo conveniente se consideriamo la qualità delle componenti installate.

Sulla scheda madre troviamo 256 MB di memoria di sistema e il velocissimo processore Ahtlon a 700 MHz. Per misurare le prestazioni di un sistema la velocità del solo processore non basta: è importante verificare la stabilità e l'ottimizzazione di tutta la scheda madre, principalmente del chipset che si occupa di un numero elevatissimo di funzioni. Al momento il chipset AMD-751 non riesce a valorizzare completamente le ottime prestazioni dell'Athlon 700.

La memoria di sistema, 256 MB, è quasi eccessiva: 128 MB sono sufficienti per la maggior parte delle applicazioni, ma tutta questa memoria può tornare utile a chi lavora molto con la grafica. E per lavorare con la grafica e contemporaneamente poter spingere al massimo i nostri giochi è stata scelta la scheda grafica G400 di Matrox, equipaggiata con 32 MB di memoria video. Questa scheda è nella versione DualHead, ci permette cioè di collegare due monitor al nostro PC.

Possiamo giocare su un monitor e guardare i film su DVD su un altro.

Il monitor in dotazione è un Hitachi a 17 pollici, presenta immagini nitide e chiare anche grazie al basso valore di dot pitch (distanza tra due punti luminosi adiacenti sul monitor). Alla risoluzione di 1024 per 768 punti e 85 Hz di frequenza di aggiornamento abbiamo ottenuto ottimi risultati.

Attenzione: non sottovalutiamo mai l'aspetto sonoro del nostro PC. I giochi, i film, persino qualche programma acquista un valore diverso se supportato da una buona scheda audio.

Essedi ha scelto una delle migliori, la Creative SoundBlaster Live 1024 Player che non mancherà di impressionarci, anche grazie alle casse Creative Four Point Surround.

Completano la dotazione hardware l'ottimo lettore DVD Pioneer a 10 velocità, il capiente disco fisso di IBM capace di immagazzinare 18 GB di dati e un modem Conexant a 56 kbps per il collegamento a Internet

Con il monitor a 17 pollici, il processore Athlon, la scheda video e l'ottimo lettore potremo vedere i film su DVD al meglio

Sul fronte del software oltre al sistema operativo Windows 98 troviamo il Norton Antivirus e il gioco *Alien vs Predator*

ESSEDI SELECTA K PLUS

Grafica, audio e potenza di calcolo ai massimi livelli. Per i video-giocatori più esigenti.

8

TECH NEWS

carta. Apparentemente, infatti, si tratterebbe del più veloce chipset integrato attualmente disponibile – qualcosa che potrebbe rendere plausibile l'ipotesi di un computer casalingo ad alte prestazioni e prezzo davvero contenuto. Aspettiamo di poterlo provare...

LA GUERRA DEI MEGAHERTZ

Lo scontro tra AMD e Intel si fa sempre più feroce, sia sul fronte dei prezzi che su quello delle prestazioni. Dopo il consueto annundo di tagli al prezzo dei processori, infatti, entrambi i produttori di chip hanno orgogliosamente annunciato di avere sfondato la barriera del GigaHertz – cioè mille MHz – con le loro CPU di punta.



Probabilmente, i processori Willamette verranno commercializzati come "Pentium IV", e dovrebbero arrivare verso la fine dell'anno.

Partiamo da AMD, che ha sfoggiato un Athlon a 1,1 GHz prodotto dalla fabbrica di Dresda. In questo caso, la velocità sembra già alta – ma quello che ci ha sorpreso è stata la dichiarazione che non sono richieste speciali tecniche di raffreddamento. Visti i risultati ottenuti con gli altri Athlon, riteniamo plausibile che il modello a 1,1 GHz possa comodamente arrivare anche a 1,3 GHz se adeguatamente raffreddato...

Naturalmente, Intel non è stata da meno: pochi giorni dopo l'annuncio di AMD, infatti, si è tenuto l'Intel Developers' Forum, nel quale Intel ha pubblicamente dimostrato un processore basato sulla nuova architettura chiamata "Willamette", che viaggiava a ben 1,5 GHz. Oltre alla pura e semplice frequenza, comunque, il Willamette avrà altri punti di forza – il bus di sistema, per esempio, viaggerà a 400 MHz, mentre il set di istruzioni verrà

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiedete e vi sarà rivelato!

D:> Carissima Nemesis,
Da qualche mese ho iniziato a scaricare musica in formato MP3 da Internet e mensilmente ho sull'hard disk la hit list europea. L'unica pecca è che posso ascoltarla solo sul fido PC. Esistono dei programmi che permettono la conversione da MP3 a WAW così che possa scaricarmi le canzoni su CD? E se sì, farei qualcosa di legale o potrei essere denunciato?
Ti prego di darmi una risposta

ciao@da.cek

R:> Ahiahiahi, caro Cek. Quello che fai è illegale eccome! Secondo la legge, puoi avere i file MP3 solo delle canzoni di cui possiedi un CD regolarmente acquistato, nel qual caso si tratta di una sorta di "copia di sicurezza".
Per essere in regola e sentire comunque buona musica, però, puoi iniziare a tenere sotto controllo i siti come http://www.vitaminic.it o http://www.mp3.com, dai quali potrai scaricare liberamente tutte le canzoni che vuoi, senza incorrere in grane legali. A quel punto, se vuoi farti un CD con i pezzi che hai scaricato puoi farlo, senza neanche bisogno di software particolare. Winamp, il più diffuso lettore di MP3, offre infatti una modalità di "riproduzione" che, invece di suonare il file, lo salva su disco in formato WAV. Per attivare questa modalità non devi fare altro che aprire le "Preferences" di Winamp, e selezionare "Nullsoft Disk Writer" come "Output Plugin". A quel punto, non dovrai fare altro che configurare il plugin, selezionando la cartella dove vuoi che vengano salvati i WAV, e il gioco è fatto. Mi raccomando, però: niente roba illegale!

D:> Cara Nemesis, ti scrive Paolo, un lettore della grande GMC.
Nel CD di febbraio 1999 c'è il gioco *DoomGL* che non mi parte, e che mi dà questo messaggio di errore: "OpenGL driver is not accelerated".
Dammi spiegazioni, per favore.

By Paolo.

R:> Paolo, il tuo problema è che, apparentemente, DoomGL non riesce a trovare il driver OpenGL giusto per la tua scheda video. Dato che non mi hai detto quale scheda hai installata, però, non ti posso aiutare neanche io. Posso comunque suggerirti di usare GLSetup, che puoi trovare sul CD di Natale o scaricare da http://www.glsetup.com/. Questo programma dovrebbe installare automaticamente i driver OpenGL giusti per la tua scheda e risolvere così il tuo problema. Buona fortuna!

D:> Carissima Nemesis, tralasciando i vari complimenti alla tua persona e alla rivista, ti scrivo per alcune delucidazioni riguardo un vostro articolo del mese di dicembre che parlava di processori a 64 bit di Intel e AMD, in cui si sosteneva che quelli attuali sono ancora a 32 bit. Ora, da buon studente quale io sono, ho fatto presente il vostro testo al mio professore, che mi ha altresì dettato come dalla famiglia Pentium in poi i processori siano già a 64 bit. Dato che le sue ragioni sono sostenute da un libro di cui non ho visto l'ultima pagina, vorrei sapere se GMC parla riferendosi al bus dati (come sostiene il mio proffffffff) oppure a qualcos'altro.

Bye bye
Alby

R:> Caro Alby, ci sono un sacco di significati possibili di "64 bit". Quello a cui si riferiva il nostro pezzo, però, è la dimensione della "parola", cioè il numero di bit su cui la CPU compie le operazioni – il che comprende il formato delle istruzioni, la dimensione dei numeri interi utilizzati e i cosiddetti "registri". Questo significa, tra le altre cose, che gli Itanium e gli Sledgehammer, seppure con modalità diverse, saranno in grado di compiere operazioni su numeri *molto* più grandi senza dover passare per l'unità in virgola mobile (comunque più lenta). Quanto poi questo influirà sulla nostra esperienza è ancora da vedere.

D:> Cari ragazzi di GMC,
Io ho un PC 200MMX con 64 MB di RAM e una Voodoo 2, alla quale volevo aggiungerne una seconda (che trovo a basso prezzo) in modalità SLI. Secondo voi, le prestazioni grafiche miglioreranno decisamente o è meglio lasciar perdere e passare decisamente ad un nuovo PC?

Saluti
Claudio

R:> Claudio, fermo restando che il tuo processore è ormai un po' vecchiotto e che forse un computer nuovo e ben equipaggiato sarebbe meglio, c'è anche da dire che la cifra da investire è sicuramente superiore. Invece, una seconda Voodoo 2 potrebbe darti quei frame al secondo in più che ti farebbero respirare ancora per qualche tempo. Dunque, io ti suggerisco senz'altro di comprarla, purché il prezzo sia davvero buono e, soprattutto, sia della stessa marca e con la stessa quantità di memoria di quella che hai già – in caso contrario, lo SLI non funzionerebbe!

---

espanso e reso più efficiente per quanto riguarda i calcoli in virgola mobile (quelli tipici dei giochi 3D).

FINALMENTE POTREMO COMPILARE QUAKE – GRATIS!

Il fronte del software libero si è appena arricchito di una presenza importante. La Inprise/Borland, che produce i popolari ambienti di sviluppo Delphi e C++Builder ha deciso di rendere disponibile il nucleo di quest'ultimo. Il C++ Compiler 5.5, che può essere scaricato da http://www.borland.com/bcppbuilder/freecompiler/, è un semplice programma a linea di comando (a differenza del "fratello maggiore" C++Builder), tuttavia è in grado di generare codice a 32 bit ottimizzato, ed è compatibile con gli standard ANSI. Se volevamo imparare il C++, ma non avevamo i soldi per comprare l'ambiente di sviluppo, ora non abbiamo più scuse: scarichiamo il C++ Compiler, e diamoci sotto.

Borland C++Compiler 5.5
Fast, Free and ANSI



Bisogna dire che l'IPAQ ricorda un po' un altro computer che inizia con la "i" minuscola...

IL SISTEMA GIUSTO

Qualunque sia il nostro budget, gli infaticabili ricercatori di GMC ci sapranno consigliare la configurazione giusta per farci giocare al meglio!

CI AVANZA QUALCHE SOLDO?

Se abbiamo già il computer ideale e abbiamo ancora soldi da spendere, alcuni acquisti consigliati sono:

- **Microsoft SideWinder Force Feedback:** Secondo molti amanti dei simulatori di volo, si tratta del miglior joystick in circolazione.
- **Everglide Mousing Surface:** A volte basta cambiare il tappetino del mouse per vedere i propri punteggi salire (e non poco) – questo è probabilmente il migliore. Si ordina su Internet, da http://www.everglide.com.
- **Collegamento ADSL:** Per i patiti del gioco in rete non c'è alternativa – TIN (http://www.tin.it) e Galactica (http://www.galactica.it) offrono questo tipo di collegamento, con 24 ore al giorno di connessione e 640 kbps di banda, per circa due milioni all'anno più spese di attivazione.

PROCESSORE

- Sistema ideale K7-Athlon 800 MHz L. 1.500.000
- Sistema medio K7-Athlon 600 MHz L. 510.000
- Sistema base: Celeron PPGA 466 MHz L. 210.000

Anche questo mese abbiamo optato per i processori AMD come acquisti ideali: la carenza di processori Intel, infatti, ha portato a un aumento dei prezzi tale da renderli assolutamente sconvenienti, almeno per le fasce alte



SCHEDA MADRE

- Sistema ideale ASUS K7M L. 410.000
- Sistema medio. FIC SD-11 L. 360.000
- Sistema base. ASUS MEL-C/Soyo SY-5EMA L. 180.000

Sebbene inizino a circolare le prime schede in grado di competere seriamente con la K7M, per adesso i driver sono ancora troppo instabili perché siano davvero consigliabili Vedremo il mese prossimo..



MEMORIA RAM

- Sistema ideale 256 MB PC133 L. 550.000
- Sistema medio: 128 MB L. 265.000
- Sistema base: 64 MB/96 MB L. 135.000

Finalmente i prezzi della RAM tornano a essere abbordabili, in particolare sui "tagli" superiori. Consigliamo il tipo PC133 soprattutto per chi vuole fare esperimenti di overclocking - e per chi non vuole avere problemi di compatibilità.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale Schede basate su GeForce256 con memoria DDR L. 580.000
- Sistema medio TNT 2 Ultra/Voodoo 3 3500/Matrox G400 MAX L. 450.000
- Sistema base. TNT 2/Voodoo 3 2000 L. 220.000

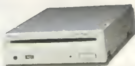
Non c'è niente di meglio di una scheda GeForce per giocare, in questo momento, ma ricordiamoci di prendere i modelli con memorie DDR (come la Creative Annihilator Pro o la Guillemot Prophet DDR-DVI) – vista la differenza di prezzo, il modello standard non è particolarmente conveniente.



LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale DVD-ROM 10x Pioneer e masteriz Waitec SCSI 2 **L. 850.000**
- Sistema medio DVD-ROM 10x Pioneer **L. 250.000**
- Sistema base. CD-ROM 40x **L. 110.000**

Un lettore DVD con scheda di decodifica MPEG e un buon masterizzatore sono quello che ci vuole per avere un computer pronto ad affrontare il nuovo millennio. Anche se non ci sono ancora molti giochi su DVD, ciò cambierà rapidamente ..



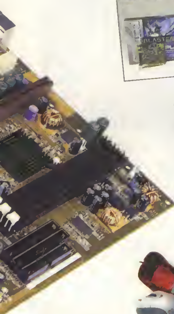


MONITOR

- Sistema ideale Philips Brilliance 201P 21" **L. 2.330.000**
- Sistema medio. Daewoo 712D 17" **L. 580.000**
- Sistema base· 15" **L. 300.000**

Anche in questo caso, ci sono monitor di qualità superiore (e moltissimi di qualità equivalente), ma il nostro scopo è giocare, non progettare case, giusto? D'altro canto, se il portafoglio langue, qualunque 15" può andare bene - assolutamente da evitare, invece, sono i 14".



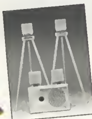


SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale SoundBlaster Live! Platinum **L. 470.000**
- Sistema medio Diamond MonsterSound MX300/Guillemot FORTISSIMO **L. 150.000**
- Sistema base SoundBlaster PCI128 **L. 55.000**

Sebbene esistano anche schede audio più versatili, si tratta di prodotti destinati a chi compone musica piuttosto che a chi gioca - per questa ragione, la Live! Platinum è quanto di meglio possiamo mettere nel nostro computer

Certo, se componiamo canzoni la musica cambia...



CASSE

- Sistema ideale Creative Desktop Theatre 5.1 **L. 520.000**
- Sistema medio· PCWorks FourPointSurround **L. 170.000**
- Sistema base: Creative CSW20 **L. 40.000**

Una buona scheda audio vuole casse adeguate - e il Creative Desktop Theatre è il meglio che possiamo trovare in giro. Costano un po', ma la qualità del suono digitale ci ripaga ampiamente.

Naturalmente, se siamo costretti a giocare in cuffia non ne vale la pena...

DISCO FISSO

- Sistema ideale Quantum Atlas 10K, 36.4 GB SCSI **L. 2.200.000**
- Sistema medio. IBM DPTA-372050, 20.5 GB EIDE **L. 410.000**
- Sistema base Samsung, 10.2 GB EIDE **L. 290.000**

Questo mese noteremo che i prezzi dei dischi fissi sono saliti - ma diamo un'occhiata alle dimensioni! Spendendo poco di più otteniamo il doppio dello spazio. Naturalmente, l'Atlas 10K continua a costare davvero tanto ..



MOUSE

- Sistema ideale. Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 130.000**
- Sistema medio Logitech WheelMouse USB **L. 30.000**
- Sistema base. Il mouse compreso nella confezione del nostro PC

In questo momento, qualunque amante dei giochi d'azione vorrebbe avere la mano su un IntelliMouse Explorer - eccellente precisione, ottima ergonomia e soprattutto la quasi completa mancanza di manutenzione lo rendono la scelta obbligata per chi fa sul seno. Se invece non vogliamo spendere troppi soldi... Beh, ormai i mouse si trovano anche al supermercato.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 9.540.000 (limite 10.000.000)
Sistema medio: L. 3.175.000 (limite 3.500.000)
Sistema base: L. 1.540.000 (lim. 1.800.000)

SOTTO CONTROLLO

Joypad per ogni esigenza e per tutti i portafogli



SIDEWINDER DUAL STRIKE

MICROSOFT

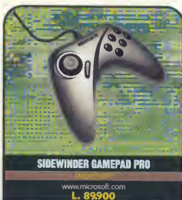
www.microsoft.com

L. 119.000

QUESTO interessante esperimento della Microsoft è un controller di concezione originale che tenta di unire i lati positivi di un gamepad, delle funzioni da tastiera e di un mouse in un unico oggetto. L'aspetto esteriore è quello di un normale joypad che sia stato diviso in due e riunito tramite una sfera mobile. Proprio questa sfera costituisce la novità più evidente: si tratta del "controllo di prospettiva" che simulerà, in giochi come *Quake* o in altri sparatutto tridimensionali in prima persona, il movimento dello sguardo, normalmente affidato al mouse. In questo modo non dovremo più tenere una mano sulla tastiera e l'altra sul mouse, ma ci potremo limitare a un singolo strumento di controllo. Oltre a questa novità, il joypad presenta un cavo abbastanza lungo e molto flessibile, la croce direzionale e nove pulsanti completamente personalizzabili. L'unica nota negativa è la presenza di una porta USB senza alcun adattatore che possa facilitare il compito a chi ha a disposizione solo una comune porta joystick.

VERDETTO

Uno strumento prezioso per gli amanti dei giochi tridimensionali in soggettiva come *Quake*, anche se un po' ostico. **7**



SIDEWINDER GAMEPAD PRO

MICROSOFT

www.microsoft.com

L. 89.900

IL modello Gamepad Pro della linea Sidewinder Microsoft è decisamente più tradizionale rispetto al precedente Dual Strike, e adatto a qualsiasi tipo di gioco senza essere stato specificamente progettato per un genere o per l'altro. In questo joypad realizzato con una plastica grigia metallizzata (molto attraente dal punto di vista estetico, decisamente meno dal punto di vista dell'ergonomia o della sensazione tattile), ritroviamo gli stessi elementi del modello già descritto, e cioè sei pulsanti principali, un pulsante di "Shift", due "grilletti" per il dito indice di entrambe le mani e, naturalmente, una croce direzionale.
Anche in questo caso la connessione è possibile soltanto attraverso una porta USB, in fondo a un cavo molto comodo per lunghezza e morbidezza.
La sua bassa specializzazione lo rende adatto per tutte le esigenze, anche considerando che i comandi si possono utilizzare nella comune modalità digitale o in modalità proporzionale analogica.

VERDETTO

Un sistema di controllo adatto a tutte le esigenze di gioco, senza particolari innovazioni. **8**



WINGMAN GAMEPAD EXTREME

LOGITECH

www.logitech.com

L. 99.900

LA versione gamepad del WingMan Extreme Logitech, serie famosa soprattutto per i joystick adatti a qualsiasi simulatore di volo o spaziale, presenta alcune innovazioni molto interessanti. Cominciamo col dire che l'ergonomia, nonostante la fama di questa serie, non è eccezionale, e il joypad risulta un po' ingombrante, ma presenta nove pulsanti programmabili, due grilletti e una croce direzionale, un corredo più che sufficiente per qualsiasi esigenza. Le novità consistono principalmente in un pulsante chiamato "sensor" che, quando viene attivato, ci consente di sfruttare l'intero movimento del joypad e la sua inclinazione per muovere il personaggio o l'astronave sullo schermo: basterà inclinare il joypad a destra per vedere il protagonista del gioco muoversi a destra. Inoltre, la croce direzionale può essere usata anche come sistema di controllo della visuale o del mirino, a otto direzioni. Potremo collegarlo al computer tramite porta USB o porta joystick comune. È possibile riscontrare alcune difficoltà nel corso dell'installazione del software e della calibrazione del modello.

VERDETTO

Un modello con un buon rapporto prezzo/prestazioni, un po' ingombrante ma adatto a tutti i giochi. **7**

PARLA COME GIOCHI

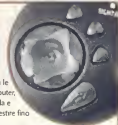
I termini specialistici del mondo dei giochi per computer a volte possono lasciarci perplessi. Cerchiamo di vederne insieme alcuni, tra i più comuni, riguardanti i sistemi di controllo e i joypad.

Croce direzionale: è il pulsante a quattro o otto direzioni che si trova normalmente sulla parte sinistra del joypad. Serve a dare l'impulso di direzione al personaggio o all'astronave che stiamo guidando sullo schermo.

Pulsanti programmabili: i pulsanti dei joypad moderni si dicono "programmabili" per la facilità con cui è possibile fornire loro diverse funzioni a seconda del gioco che abbiamo scelto.

Pulsanti "a spalla": sono pulsanti che si trovano nella parte laterale alta del joypad, normalmente raggiungibili tramite il dito indice o il medio.
Si possono usare per mosse speciali o comandi particolarmente complessi, semplificando così la giocabilità e l'immediatezza dell'azione.

Pulsanti "grilletto": sono pulsanti molto simili a quelli "a spalla" ma che presentano una forma a grilletto che li rende simili a quelli dei revolver. Sono normalmente alloggiati in un'incavatura dell'impugnatura del pad. Sono l'ideale, ovviamente, per le armi pesanti o speciali del nostro gioco preferito.



Porta USB: un nuovo standard di connessione con le periferiche che si sta affermando con i nuovi computer, caratterizzato da un'entrata decisamente più piccola e comoda. Un normale processore può arrivare a gestire fino a cento porte USB attivate contemporaneamente.

Porta seriale: la normale porta di connessione di periferiche come un modem. È possibile utilizzarla per collegare joystick o joypad o altri dispositivi di controllo.

Porta joystick: la porta di connessione con un dispositivo videoludico di controllo più comune, attualmente, rimane questa (tanto da meritarsi questo nome), anche se le porte USB vanno sempre più diffondendosi e affermandosi come standard.



USB INTRUDER

www.logic3.com
L. 45.000

IL joypad USB Intruder può essere connesso al computer, come dice il nome stesso del modello, soltanto attraverso una porta USB attiva. Non ci sono, all'interno della confezione, adattatori o connettori in grado di permetterci di usarlo con una normale porta joystick. La forma dell'impugnatura è abbastanza comoda, anche se non particolarmente originale o ergonomica, e la plastica utilizzata è verde scura, semitrasparente, tanto da lasciar intravedere la scheda interna. Il joypad presenta otto pulsanti (quattro principali più quattro "a spalla" utilizzabili con gli indici e i medi) più l'ovvia croce direzionale. A parte il fatto che è un modello USB e che non presenta alcun software specifico (è sufficiente caricare i driver generici per un pad a due assi e otto pulsanti), l'Intruder non ha altre caratteristiche salienti ed è adatto a qualsiasi gioco non troppo esigente, come sparatutto tridimensionali in prima persona o simulatori di volo o spaziali realistici e complessi. Se cerchiamo un modello senza troppe pretese, dovrebbe fare al caso nostro

VERDETTO

Adatto a tutti i giochi più semplici che non richiedono comandi specifici e ai giocatori poco esigenti. **7**



FREESTYLE GAMEPAD FIGHTER III

POSO ELECTRONIC ITALY
www.poso com
L. 99.000

IL Freestyle Fighter III presenta una forma classica allungata, con plastica nera comoda al tatto. L'ergonomia del modello, tuttavia, risulta poco accurata: l'impugnatura è ingombrante e la disposizione dei tasti scomoda da raggiungere. I sei pulsanti principali sono personalizzabili e, oltre a essi, potremo contare su altri quattro pulsanti grilletto a spalla: i due inferiori sono grossi e piuttosto comodi, ma i due superiori sono appena delle mezzelune ed è persino difficile sentirli al tatto. Oltre all'immancabile croce direzionale, potremo utilizzare un sensore interno del joypad per muovere il protagonista o l'astronave del nostro videogioco preferito inclinando direttamente il pad muovendolo a destra o a sinistra faremo muovere il nostro alter-ego in quella direzione, mentre inclinandolo in alto e in basso accelereremo o freneremo la sua corsa, proprio come accade con il modello WingMan Extreme della Logitech. La confezione non presenta programmi d'installazione, e sarà sufficiente inserire un driver generico per un joypad a quattro assi e quattro pulsanti.

VERDETTO

Il joypad presenta molti pulsanti e l'opzione di movimento a sensore, ma è piuttosto scomodo e ingombrante. **6**



TRUST SIGHT FIGHTER DIGITAL PLUS

www.trust com
L. 44.000

L' ultimo modello della Trust, società famosa per la produzione di periferiche per computer, presenta una linea ergonomica piuttosto efficace, capace di non stancare la mano e di permettere un buon controllo sui comandi.
Il Sight Fighter presenta ben dodici pulsanti programmabili, una croce direzionale comune e un dispositivo di controllo per il motore o per la funzione regolabile di centramento un assortimento di controlli degno di un prezzo superiore e adatto a qualsiasi esigenza videoludica. È possibile collegarlo al computer soltanto tramite una porta seriale o tramite una porta USB attiva, grazie anche a un cavo particolarmente lungo (2,2 metri) e flessibile.
Dato il prezzo decisamente basso e le buone prestazioni, risulta un modello veramente adatto a tutti i gusti e tutte le tasche, a meno di non avere necessità più specifiche: in tal caso, è preferibile optare per un modello più sofisticato, anche se naturalmente, il prezzo sarà decisamente più elevato.

VERDETTO

Un modello con un buon rapporto qualità/prezzo, adatto per qualsiasi gioco o genere. **8**



CHI NON C'È, NON CI SARÀ.

Bologna 31 marzo - 3 aprile 3000

Siamo figli della tecnologia, di chi saremo padri?
Futurshow 3000, Salone dell'Information Technology, esplora sia attraverso i prodotti presentati, sia attraverso i temi di discussione, come le nuove tecnologie possono aiutarci a preservare e a trasmettere alle future generazioni il patrimonio ambientale, culturale, sociale, scientifico che abbiamo avuto in eredità. 'Siamo figli della tecnologia, di chi saremo padri?', ha chiesto un ragazzo durante un incontro di Futurshow 2999. A questa domanda rispondono tutti gli ospiti di Futurshow 3000.

Più di ieri meno di domani
E' lo slogan della campagna pubblicitaria di Futurshow 3000, firmata da Maurizio D'Adda. Più 'tecnologia' di ieri come strumento per avere 'meno problemi' domani. Un abbraccio che simboleggia come, solo dalla pacifica convivenza tra tradizione e innovazione, può prendere vita il domani.

Una fabbrica d'idee
Futurshow 3000 si apre l'analisi dei grandi scenari futuri con un incontro che ha come ospite d'onore Jacques Attali, autore del Dizionario del XXI secolo. Nei giorni seguenti si parlerà di servizi in rete, delle grandi fusioni tra chi produce contenuti e chi li veicola in Rete, di venture capital, di ambiente, sicurezza, casa, del monitoraggio del suolo e degli edifici, del libro elettronico, della conservazione dei beni artistici e archeologici, della nuova famiglia.

Un computer in ogni casa, un computer su ogni banco
Giovedì 8 aprile 1999, Futurshow è stata la prima voce in Italia a rivolgere un appello al Ministro della Cultura - presente all'inaugurazione del Salone - per incentivare l'uso delle nuove tecnologie per la formazione professionale e l'alfabetizzazione informatica, per non rischiare di diventare un Paese sottosviluppato. Futurshow 3000 continua su questa strada e chiede che l'informatica venga inserita come materia d'insegnamento nei programmi ministeriali della scuola dell'obbligo.

Futurshow minuto per minuto
Microsoft - anche quest'anno sponsor del Salone dell'Information Technology - apre a Futurshow 3000 il suo portale, msn. Basterà collegarsi a www.futurshowmsn.it per avere in tempo reale notizie, commenti, immagini e sapere minuto per minuto tutto ciò che accade al Salone dell'Information Technology.

Sperimentare il futuro
Futurshow 3000 offre ai visitatori una occasione imperdibile per sperimentare il futuro.
E' possibile effettuare una ricognizione completa tra i servizi in Rete: trovare lavoro, consultare il medico on line, acquistare oggetti d'arte, partecipare ad aste virtuali, organizzare una vacanza perfetta senza uscire di casa, accedere ai servizi bancari e di trading on line. Conoscere da vicino il mondo di Internet, delle telecomunicazioni, delle TV digitali e della stampa on line. Entrare nella Casa del Futuro e programmare gli elettrodomestici collegandosi con loro attraverso il cellulare. Avere un'anteprima sulle tendenze e gli stili di vita che verranno con Futurdesign. Scoprire a Futurshow Studios come la tecnologia muterà il cinema e la sua fruizione, come cambia l'home entertainment e quali sono le novità per DVD e Home Video: come sempre sono in programma le grandi anteprime cinematografiche di Futurshow. A Futurshow, dunque, c'è tutto quello che vorreste avere a casa, compresi, ovviamente, tanti prodotti presentati in anteprima.

Uno sguardo dall'alto
Alenia Aerospazio presenta a Futurshow 3000 uno strabiliante e avanzatissimo progetto per l'osservazione della terra. Le sue applicazioni: controllo delle aree urbane e rurali, elaborazione di mappe e carte geografiche ad alta risoluzione, monitoraggio dei disastri naturali, dello stato degli edifici del sottosuolo; controllo delle coste, dei mari, dei raccolti agricoli. Nello spazio Alenia i visitatori possono provare l'emozione del sorvolo virtuale delle aree rilevate e ricevere un gadget prezioso da riportare a casa: le immagini scattate dall'alto durante i giorni della manifestazione.



• *Campionato di game Futurshow 2999.*



• I finalisti del campionoto di gome Futurshow 2999.

Italiani capaci di futuro
Si chiama così il rapporto WWF per il 2000: un perfetto punto di partenza per la collaborazione Futurshow - WWF. Tante iniziative per la protezione dell'ambiente e la presentazione - in esclusiva e in anteprima per Futurshow - dello Stato del Pianeta 99, il rapporto annuale del World Watching Institute in un incontro condotto da Alessandro Cecchi Paone che da Futurshow andrà in diretta - la sera di giovedì 30 - con una puntata speciale de La macchina del tempo.

Azzurra Robocop Team
Ovvero ART, ovvero la nostra nazionale di calcio robotica. Focus presenta a Futurshow - grazie alla disponibilità e alla collaborazione e delle più prestigiose università italiane - i dieci robot titolari che a Futurshow danno vita a una serie di partite di allenamento in vista dei prossimi mondiali, Australia 2000. Per inciso, lo scorso anno, ai mondiali di Stoccolma abbiamo conquistato la medaglia d'argento!

Gioca e vinci il futuro
Come da tradizione, torna a Futurshow il Campionato di Videogame. Per il secondo anno, in palio - tra gli altri - l'ambito premio di **100.000.000** di lire che serviranno per lo studio o per dare il via a un'attività professionale. La I generation stia pronta: è un appuntamento da non mancare per dimostrare a tutti quanti - mamme, papà, insegnanti, sorelline e fratellini che protestano perché il computer o la TV sono sempre occupati.... - che tutte quelle ore trascorse alla consolle o alla tastiera sono state un investimento per il futuro e non una gran perdita di tempo...

Un capodanno a primavera
Futurshow, come lo scorso anno, festeggia il Capodanno di Primavera passando dall'anno 3000 all'anno 3001. Siete tutti invitati al grande concerto che si terrà la notte di venerdì 31 marzo a Bologna, in Piazza Maggiore.

Chi non c'è non ci sarà
Vi aspettiamo!

INFO

CALENDARIO
- **Futurshow 3000**
Da Venerdì 31 Marzo a Lunedì 3 Aprile
- **Business&Business**
Da Giovedì 30 Marzo a Lunedì 3 Aprile
- **Tecnobanca**
Da Giovedì 30 Marzo a Lunedì 3 Aprile
- **Eurosecurity**
Da Giovedì 30 Marzo a Lunedì 3 Aprile

SEDE
Bologna Fiere
Ingresso Via Michelino / Viale Aldo Moro

ORARI
Dalle 10:00 alle 18:00

AREA OCCUPATA
53.000 mq

Per saperne di più...
Internet: www.futurshow.it
e-mail: futurshow@futurshow.it
Telefono: 051-6020100
Fax: 051-766133

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto. Viene assegnato molto raramente

8 Un ottimo gioco che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati.

7 Un buon gioco Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre" Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Matrox G400 E non stiamo parlando di un emulatore.

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale



GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati" Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!



GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 256 si vede a occhio nudo..

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Ultima IX: Ascension* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32MB RAM, nessuna scheda 3D**



VERDETTO: Senza scheda 3D non è possibile vedere le nuvole e le onde del mare, e il movimento risulta fastidioso.

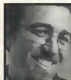
■ Sistema **P300, 32Mb RAM, Matrox G400**



VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora possiamo correre davvero!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Simulatori di volo simulatori spaziali, simulatori di sottomarino, e tutto quello che viene simulato su computer!
Gioco preferito: *European Air War*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi di strategia a turni e giochi di ruolo Non disdegna gli sparatutto 3D anzi, li adora!
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*



MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Sparatutto 3D Mike si chiede spesso come sarebbe il mondo visto da dietro il mirino di una Rail Gun
Gioco preferito: *Unreal Tournament*



DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: L unico grafico più bravo dei collaboratori a giocare avventure, sparatutto e giochi di ruolo
Gioco preferito: *Quake 3 Arena*



EMANUELE SABETTA
Specializzato in: Giochi di strategia in tempo reale, è un profeta delle interfacce di controllo tridimensionali e facili da usare!
Gioco preferito: *Homeworld*



YURI ABIETTI
Specializzato in: L'insana passione per "Guerre Stellari" lo ha portato sulla via della perdizione per i simulatori spaziali
Gioco preferito: *X-Wing Alliance*



MARCO ANDREOLI
Specializzato in: Marco (Kynel per gli amici di lunga data) ha una passione sfrenata per tutti i tipi di avventure
Gioco preferito: *Gabriel Knight 3*

Mercenari di professione

Le schede 3D riproducono la realtà in modo fedelissimo. Forse addirittura *troppo* perfetto...

Questo mese, Giochi per Il Mio Computer presenta la prova di tre titoli che, in modo diverso, minacciano e promettono di scatenare delle piccole rivoluzioni nel modo dei videogiochi. Iniziamo da *F1 2000* di Electronic Arts, a cui dedichiamo la copertina: forse il primo vero tentativo di spodestare il trono incontrastato di Geoff Crammond e del suo *Grand Prix 2*. Per combattere questa feroce battaglia su quattro ruote, la EA può contare sulla licenza ufficiale FIA relativa al Campionato di F1 iniziato poche settimane fa, oltre a una grafica e a un realismo di tutto rispetto.
Passiamo poi a *Evolva*, gioco che abbiamo aspettato da parecchio tempo, e che ha mantenuto la maggior parte delle sue promesse: è infatti uno di quei titoli (purtroppo pochi) che riescono a cambiare le carte in tavola abbastanza da stupire anche i videogiocatori più incalliti.
L'ultimo titolo, *Soldier of Fortune*, ci ha lasciati un po' di stucco. Grafica da urlo, sistema di gioco intuitivo e realismo lo classificano come uno dei migliori sparatutto tridimensionali del momento, almeno al livello di *Opposing Force*.
Proprio l'estremo realismo, applicato a città irachene, alla metropolitana di New York o alle basi nel Kosovo, invece che a una fantascientifica base supersegreta nel deserto americano, lo rendono politicamente scorretto e bersaglio ideale dei benpensanti. Sarà fin troppo facile puntare il dito sugli aspetti violenti di *Soldier of Fortune*, inutile negarlo, che prestano quasi volontariamente il fianco a critiche di questo tipo.
Il fatto di poter far saltare braccia e gambe dei nostri nemici, che riproducono esseri umani come noi e non alieni di qualche dimensione parallela, farà sicuramente rabbrividire anche i lettori più sensibili e senz'altro molti genitori preoccupati per i propri ignari figli.
Soldier of Fortune è rivoluzionario anche sotto questo aspetto: infatti i genitori potranno "inibire" i particolari più violenti tramite una parola chiave, per impedire che i figli rimangano troppo impressionati da questo gioco.
Però, ci chiediamo, chi impedirà agli stessi ragazzi di accendere la TV a metà del pomeriggio e vedere l'ultimo film di Steven Seagal o Chuck Norris?

Paolo Paglianti
ppaglianti@ilmioweb.it

LE PROVE DI QUESTO MESE


FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Una sfera bianca con pentagoni neri, due reti e 22 giocatori. I giochi di calcio sono il suo pane quotidiano
Gioco preferito: *FIFA 2000*

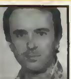

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" come Ultima VII e compagnia bella
Gioco preferito: *Ultima IX Ascension*


ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Tutto quello che è sport su computer (ad eccezione del calcio...) passa tra le sue sapienti mani
Gioco preferito: *NHL 2000*


MARCO SCHIAFFINO
Specializzato in: Il nostro ex azzeccagarbugli preferito predilige i giochi di strategia, in particolar modo se storici!
Gioco preferito: *Age of Empires 2*


SIMONE BECHINI
Specializzato in: Simulatori di guida. Simone ha provato tutto quello che va a due e quattro ruote sul nostro computer
Gioco preferito: *Superbike 2000*


STEFANO MERLINI
Specializzato in: Dato il suo spiccato spirito pacifista, Stefano predilige i simulatori di Mech e di carroarmato su computer
Gioco preferito: *S.W.A.T. 3*


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo in stile giapponese, e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo!
Gioco preferito: *Fival Fantasy VIII*

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

F1 2000

La nuova stagione di F1 è appena iniziata, sia nella realtà sia sui nostri monitor con *F1 2000*.

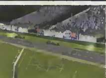



Un bel primo piano della vettura di David Coulthard, uno dei pretendenti al titolo mondiale.









SEMBRA incredibile: il primo campionato di F1 del nuovo millennio è iniziato da poche settimane, e noi già possiamo viverlo da protagonisti con *F1 2000*, l'unica simulazione di guida della massima serie automobilistica che possa vantare i diritti ufficiali di questa stagione.

Decisamente la Electronic Arts ha voluto fare le cose in grande per sottolineare il suo debutto nell'affollato campo delle simulazioni di F1: d'altra parte nella prestigiosa collana EA Sports (di cui fanno parte titoli come *FIFA* e *Superbike 2000*) non poteva più mancare una simulazione automobilistica degna di questo nome. Con *F1 2000* certamente il colosso videoludico americano si è assicurato un grande successo commerciale, per una buona serie di motivi: prima fra tutti l'aver realizzato una simulazione accurata di una stagione di F1 che è appena iniziata (fatto assolutamente inedito, oltreché piuttosto bizzarro dal punto di vista tecnico); inoltre, è riuscita a battere sul tempo pericolosi concorrenti (la sfida con *GP3*, di cui possiamo leggere a parte, è chiaramente aperta); infine, ultimo fattore non certo in ordine di importanza, l'aver saputo tirare fuori dal cilindro, in appena un anno di lavoro, un gioco sicuramente apprezzabile sotto moltissimi punti di vista. D'altronde, lo spirito stesso di tutti i titoli della collezione EA Sports è sempre stato quello di seguire passo passo, anno dopo anno, lo sport in questione, migliorando progressivamente il gioco in una evoluzione che finora ha dato risultati davvero pregevoli. Prima di pensare a *F1 2001*, però, diamo un'occhiata approfondita a questo interessantissimo *F1 2000*...

Per realizzare questo nuovo gioco, si diceva poc'anzi, alla Electronic Arts sono bastati dodici mesi: davvero pochissimo se

2000: L'ANNO DELLA FERRARI?

La scaramanzia è d'obbligo, ma sicuramente quest'anno i tifosi del Cavallino puntano a riportare in italia quel titolo iridato che latita dal 1979, cioè da oltre vent'anni. I presupposti ci sono sicuramente tutti: I test invernali hanno evidenziato le ottime doti velocistiche della nuova vettura, mentre l'accoppiata Schumacher-Barrichello è sicuramente la migliore del lotto. Al momento di andare in stampa mancano pochi giorni alla gara d'esordio di Melboume: i punti di domanda restano, soprattutto sugli avversari che nelle ultime settimane hanno un po' giocato a nascondino, ma la fede è incrollabile. E allora: forza Ferrari!

F1 2000 IN RETE

Tra le caratteristiche peculiari di *F1 2000* spicca la possibilità di gioco in modalità multigiocatore via Internet: potremo così sfidare fino a otto (noi compresi) piloti di qualunque parte del mondo in gare combattute fino all'ultima staccata. Nel corso della nostra prova abbiamo potuto provare *F1 2000* in compagnia di altri tre appassionati e dobbiamo dire che è stata un'esperienza davvero appagante anche perché valorizza davvero l'abilità di guida: infatti chi è disposto a rinunciare ai numerosi aiuti alla guida viene ripagato dal gioco con una macchina più performante, che, nelle mani di un buon pilota, può fare meglio di quelle "aiutate" dalla CPU. A proposito dei piloti gestiti dal computer: visto che il gioco è stato sviluppato ben prima dell'inizio della stagione 2000 di F1, sono previsti degli aggiornamenti per adattare la simulazione alla realtà in caso di scostamenti significativi delle prestazioni. Il punto di riferimento in rete è il sito ufficiale del gioco, all'indirizzo www.easportsf12000.com.




Alcune inquadrature hanno un sapore decisamente... televisivo; complice anche il realismo e il dettaglio grafico.






I riflessi sulla carrozzeria sono solo uno dei dettagli che rendono le monoposto di *F1 2000* tra le più belle mai viste in un gioco di corse.

si pensa, per esempio, che Geoff Crammond sta lavorando a *Grand Prix 3* da quasi cinque anni. Prima di tutto, dunque, onore al merito degli sviluppatori americani della Image Space (una software house con sede a Detroit) che hanno completato un progetto ambizioso in quattro e quattr'otto. È chiaro, però, che in così poco tempo non si potevano fare miracoli: lo è già di per sé l'aver portato a termine un prodotto così complesso nei tempi prestabiliti. Ciò sta a dire che l'attenzione maniacale per i dettagli e la riproduzione ossessiva della realtà non sono certo la bandiera di *F1 2000*, né lo volevano essere; ben di più premeva alla Electronic Arts realizzare una simulazione divertente e giocabile, destinata a un vasto parco di appassionati di automobilismo e non a esclusivo beneficio dei patiti del genere. Anche in questo bisogna dare atto alla casa americana di aver brillantemente raggiunto i suoi obiettivi: fin dal menu

"Un gioco come questo sviluppato in un solo anno ha del miracoloso"

principale ci si rende conto che *F1 2000* concilia una notevole profondità simulativa con una bella gamma di opzioni e aiuti messe lì apposta per agevolare la vita ai pivelli del volante. Perché la F1 moderna, almeno nelle intenzioni di chi cura l'interesse di questo mondo ovattato, non è solo tecnica e velocità, ma anche adrenalina, sorpassi e spettacolo. E di spettacolo, da sempre, i giochi targati EA se ne intendono...

Per cominciare a giocare, dunque, non è necessario perdere il sonno nel mare magnum delle opzioni: è sufficiente creare un proprio profilo, impostare il metodo di controllo (adattissimi i volanti con dispositivo di ritorno di forza), selezionare una vettura e un circuito e prepararsi all'emozione di quella che - almeno nei proclami degli sviluppatori - dovrebbe essere l'esperienza di guida simulata di una F1 più realistica di sempre. Naturalmente, con tutti gli aiuti alla guida

SOTTO CONTROLLO

Diamo un'occhiata alla strumentazione degli abitacoli di *F1-2000*.



① Led contagiri: danno un'indicazione di rapida lettura dei giri motore

② Marcia attuale: rapporto attualmente inserito

③ Limitatore: mantiene la velocità in corsia box

④ Posizione in gara, giri percorsi

⑤ Carburante rimasto, autonomia residua (in giri di pista)

⑥ Luci di segnalazione: sostituiscono le bandiere dei commissari; gialla significa pericolo, verde via libera, blu dare strada

⑦ Display multifunzione: mostra i tempi sul giro e i distacchi

⑧ Aiuti alla guida: sterzo, trazione, indistruttibilità, recupero da testacoda, frenata assistita, cambio automatico, limitatore automatico in corsia box

⑨ Danni e stato delle gomme: mostra le condizioni della vettura e la temperatura dei pneumatici; se le gomme diventano troppo calde degradano le prestazioni

F1 2000 CONTRO *GP3*

La sfida lanciata dalla Electronic Arts con *F1 2000* verrà presto raccolta da Geoff Crammond e dal suo ormai imminente *Grand Prix 3*. Solo dopo l'uscita (data per la fine di giugno) del capolavoro annunciato del geniale programmatore inglese conosceremo il verdetto della prova su pista - virtuale, naturalmente - ma fin d'ora possiamo fare alcune considerazioni: sicuramente *F1 2000* è una simulazione accurata, ma è altrettanto certo che *GP3* rappresenterà il non-plus-ultra del realismo. La cura maniacale di Crammond è una sua caratteristica, e siamo certi che avrà ben impiegato tutti questi anni di duro lavoro.







Tutto è pronto per la partenza. Da notare il dettaglio dell'immagine riflessa negli specchietti retrovisori.

CELLULARE PIU' INTERNET

Si chiama GSMbox e offre un servizio davvero interessante per gli amanti della Formula 1. Basta iscriversi gratuitamente al sito www.gpsms.com (inserendo nome, cognome e numero del proprio cellulare): in ogni weekend di Campionato di F1, il sabato sera riceveremo sul nostro cellulare un messaggio indicante i primi sei piloti nella griglia di partenza, e la domenica sera un altro messaggio riporterà il risultato della gara. Allo stesso sito è possibile controllare il calendario delle corse e le classifiche Piloti e Costruttori.



Ovviamente il gioco verrà completamente localizzato in italiano, compresa la telecronaca della gara!







attivati non è proprio così: sono tanti e così efficaci che in queste condizioni praticamente diventa impossibile uscire di pista. Ma basta acquisire un minimo di familiarità con il comportamento della monoposto per ridurre sempre più l'assistenza computerizzata e godersi appieno la simulazione vera e propria.

Diciamo subito che il modello di guida ci è piaciuto moltissimo: come i migliori esemplari di questo genere è facile da metabolizzare ma impegnativo da dominare, rendendo il pilotaggio divertente e appassionante. Abbastanza sorprendentemente, guidare senza alcun aiuto non solo è possibile, ma risulta addirittura naturale dopo poche ore di gioco, anche perché meno assistenza utilizziamo e più si abbassano i tempi sul giro. Ai box ci attendono poi una vastissima gamma di regolazioni con cui giocare: dalle molle agli ammortizzatori, dai rapporti del cambio all'incidenza delle ali, dalla mescola dei pneumatici alle barre antirollio. Oltretutto si verifica ben presto che la macchina "sente" le regolazioni e si riesce senza troppa fatica ad adattarla al circuito e alle proprie esigenze di guida, per la gioia dei piloti virtuali più tecnici. Questi ultimi sentiranno forse un po' la mancanza di uno strumento raffinato come la telemetria, o quantomeno di uno più rozzo come un replay istantaneo, che è invece implementato in un modo piuttosto macchinoso, visualizzabile solo alla fine di una sessione di corsa.

Per quanto riguarda la grafica, non siamo ai livelli quasi mistici di *Superbike 2000*, ma in ogni caso *F1 2000* si difende più che bene: se da una parte il gioco richiede un computer più che potente per mostrare tutti i dettagli al massimo livello, dobbiamo ammettere che con le opzioni grafiche al massimo e in 1024x768 la grafica è davvero spettacolare, anche se a volte notiamo qualche fastidioso rallentamento, specie quando lo schermo è affollato di vetture. Se abbiamo a disposizione un computer meno potente (un Pentium 2), dovremo per forza ridurre il livello di dettaglio, e purtroppo i particolari sulle macchine sono i primi a farne le spese. La conformazione dei tracciati e il disegno di alcune curve, inoltre, lascia quantomeno perplessi: la sensazione peggiora in gara, perché con le altre vetture presenti sul circuito ci si accorge di quanto sia stretta la pista e di quanto sia duro evitare il contatto con gli avversari nelle fasi più concitate, soprattutto perché in tali frangenti, come già sottolineato, abbiamo assistito a qualche rallentamento di troppo.

In definitiva, dunque, *F1 2000* è assolutamente affascinante, principalmente grazie al riflettore puntato sulla licenza ufficiale dell'attuale stagione di F1, ma risulta leggermente meno appetibile quanto a realizzazione tecnica. Probabilmente, in un solo anno di sviluppo non si poteva proprio chiedere di più... e in fondo ne manca solo un altro all'uscita di *F1 2001*!

GMC IN BREVE

F1 2000 è...
- La simulazione ufficiale della stagione 2000 di F1
- Realistico senza essere maniacale
- Spettacolare alla massima risoluzione

F1 2000 non è...
- Graficamente perfetto
- Tecnicamente impeccabile
- Riservato ai patiti del genere

PRESENTAZIONE DA F1

F1 2000 è stato ufficialmente presentato alla stampa specializzata lunedì 28 febbraio in una cornice davvero particolare: la sede della Benetton F1, a Enstone, in Inghilterra, alla presenza del titolare della squadra italo-inglese, Rocco Benetton. Il motivo di un palcoscenico così prestigioso è presto detto: la Electronic Arts ha infatti recentemente siglato un accordo con il team pluri-iridato per una proficua collaborazione tecnica in vista della prossima edizione del suo gioco di F1, quella del 2001. "Siamo molto felici di partecipare a un progetto così divertente e interessante" ha commentato il team manager italiano prima di aprire le porte dell'officina della squadra ai giornalisti intervenuti. Il giorno successivo, invece, la stampa è stata invitata al circuito inglese di Silverstone, dove alcune squadre di F1, tra cui la stessa Benetton, stavano effettuando dei test in vista della prima gara di campionato. Per l'occasione abbiamo incontrato Alex Wurz, uno dei piloti Benetton, che a proposito del gioco ha detto che è molto realistico e che gli sarà utile soprattutto per sperimentare il nuovo circuito di Indianapolis, dove la F1 farà tappa il prossimo 24 settembre.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Image Space ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo PII, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 500, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore TCP/IP ■ Internet www.easportsf12000.com

IN ALTERNATIVA...

Official F1 Racing, Giu 99, 8
Non è una simulazione, ma un gioco di F1 piacevole e divertente

Monaco GP Racing Simulation 2, Dic 98, 8
Realistico quanto *F1 2000* ma privo di licenza ufficiale FIA.

EA sforna una simulazione di guida bella e piacevole. Un'ottima base di partenza per *F1 2001* e un succulento antipasto per *Grand Prix 3*...

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	9
SONORO	9	LONGEVITÀ	8

9

GENERE: AZIONE/STRATEGIA

EVOLVA

Non vedremo più una bistecca con gli stessi occhi...


I movimenti della telecamera sono piuttosto intelligenti: solitamente riusciremo ad avere tutto sotto controllo.







IN ITALIANO!

Ebbene sì, *Evolva* viene distribuito in versione italiana, per la gioia di Genohunter grandi e piccini!

UN uovo galattico che, non appena atterrato su un pianeta, inizia a emettere radici che penetrano nel suolo è solitamente considerato un ornamento di dubbio gusto – e potrebbe far sorgere ai vicini dei dubbi sulla nostra igiene ambientale. Per questa ragione, è una buona idea eliminarlo quanto prima – soprattutto se sta anche facendo piazza pulita delle forme di vita originali del suddetto pianeta.

Quando un gioco parte da premesse simili, è lecito aspettarsi qualcosa di bizzarro, e *Evolva* riesce a soddisfare le nostre aspettative quasi completamente. In questo nuovo gioco della Virgin, infatti, saremo a capo (da lontano, come si conviene ai grandi condottieri) di una squadra di quattro Genohunter, bizzarre creature capaci di mutare le proprie capacità e il proprio aspetto a comando. Proprio la possibilità di mutazioni in tempo quasi reale è il nucleo fondamentale del gioco, al tempo stesso la sua forza principale e il suo più grave limite.

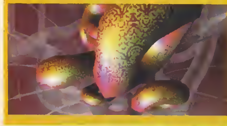
All'inizio della prima missione, i nostri Genohunter si ritroveranno proiettati sulla superficie del pianeta infetto, senza nessun'arma a parte i buoni vecchi pugni. Un opportuno messaggio ci ricorda di volta in volta quali sono i nostri obbiettivi per la missione, mentre un comodo radar ci indica la strada da percorrere per raggiungerli. Fin qui, non sembrano esserci grandi novità – quanti giochi abbiamo visto, che iniziavano così?

In realtà, anche in questo primo momento *Evolva* si distingue dalla massa di giochi d'azione in terza persona – principalmente grazie alla scelta di farci controllare quattro personaggi. Sebbene potremo sceglierne solo uno per volta da muovere direttamente, infatti, gli altri tre Genohunter seguiranno il temporaneo "capobranco", dando prova di una intelligenza artificiale tutt'altro che disprezzabile (anche se piuttosto suicida, talvolta). Questo rende il gioco un po' più simile a un titolo strategico in tempo reale e un po' meno "avventura/azione", costringendoci a compiere scelte che tengano in conto anche i tre Genohunter che non stiamo controllando al momento.

Nel giro di pochi minuti di gioco, comunque, incontreremo la vera peculiarità di *Evolva*, cioè la capacità dei nostri Genohunter di acquisire nuove caratteristiche genetiche e mutare (o meglio, *evolversi*) per adattarsi alla situazione presente. Quando abbiamo a che fare per la prima volta con questo aspetto del gioco, ci troviamo a dover superare un piccolo canyon, un po' troppo lungo per essere saltato. Tuttavia, a pochi metri di distanza vediamo la carcassa di uno degli animali che popolano il pianeta, la cui specie è capace di salti lunghissimi. Basta

DAI SALVASCHERMO AI GIOCHI

La Computer Artworks, che ha sviluppato *Evolva*, ha raggiunto una certa fama qualche anno fa grazie ai suoi salvaschermo della serie Organic Art (di cui è recentemente uscita una versione aggiornata, Organic Art Deluxe, che si può comprare via Internet). L'aspetto interessante della questione è dato dal fatto che le radici di *Evolva* affondano proprio in Organic Art, di cui è stata utilizzata la tecnologia chiamata A-Life (Vita Artificiale). È proprio questa tecnologia, infatti, che controlla le mutazioni dei nostri Genohunter e il comportamento degli altri abitanti del pianeta.




Sarebbe meglio evitare gli scontri ravvicinati, però talvolta non se ne può fare a meno.





REQUISITI DI SISTEMA

Per Evolva un computer potente è quasi irrinunciabile:

■ Sistema **PII 233, 32 MB, Riva TNT**



VERDETTO: La nebbia raggiunge livelli padani, e anche i personaggi non sono molto dettagliati.

■ Sistema **PII 400, 128 MB, GeForce 256**



VERDETTO: Praticamente perfetto, fluidissimo anche al massimo dettaglio e in alta risoluzione.



avvicinarsi perché i nostri Genohunter "assorbano" la carcassa, conquistandone così il materiale genetico e aggiungendolo al proprio. A questo punto, possiamo entrare nella schermata "Mutator", nella quale potremo decidere quali dei nostri Genohunter devono mutare, e come.

La cosa si svolge in modo piuttosto semplice: non dovremo fare altro che premere il pulsante "Muta", il che farà apparire due possibili risultati della mutazione, sotto forma di cambiamenti di

> **"*Evolva* si distingue dalla massa di giochi d'azione in terza persona"**

aspetto del Genohunter scelto. Naturalmente, le modifiche non sono solo cosmetiche – passando con il cursore sopra le immagini, infatti, vedremo sul lato sinistro il risultato della mutazione in termini di patrimonio genetico e capacità particolari.

Non siamo limitati a una singola mutazione per volta, naturalmente: se la nostra riserva di materiale genetico assorbito è sufficientemente alta, infatti, potremo premere più volte il pulsante Muta, fino a ottenere il risultato desiderato o (più facilmente) consumare tutto il



MA QUANTA GEOMETRIA!

***Evolva* è uno dei primi giochi a supportare attivamente le potenzialità di "Trasformazione e Illuminazione" delle schede 3D basate sul chip GeForce256. In questo modo (se abbiamo la scheda appropriata) potremo goderci un livello di dettaglio davvero impressionante: diamo un'occhiata alle immagini!**

AGLI ORDINI!

Un aspetto di *Evolva* che colpisce immediatamente è la presenza di una serie di quattro "monitor" sul lato basso dello schermo, grazie ai quali possiamo vedere tutto quello che vedono i nostri Genohunter, anche se la squadra non è più unita. Oltre a vedere eventuali pericoli, i monitor ci segnalano anche altre caratteristiche importanti: lo stato di salute di ciascun Genohunter, la sua capacità di attacco, il suo potenziale di mutazione e il livello di "supercarica" delle armi: quando lampeggia, possiamo sferrare un attacco molto più potente del normale.



LE ALTRE CREATURE

Il pianeta sul quale ci troviamo è ben lungi dall'essere disabitato. Oltre ai nostri nemici, gli emissari dell'Uovo, troveremo infatti un considerevole numero di creature indigene. Le più importanti sono certamente delle specie di "funghetti salterini" – passando loro vicino, i Genohunter ne assorbiranno interamente il materiale genetico, ripristinando la propria energia vitale in modo molto più massiccio di quanto non succeda assorbendo la carne degli altri esseri. Questi ultimi, anche se non giocano un ruolo così fondamentale, sono comunque una importantissima fonte di geni: dal salto all'armatura, buona parte dei geni che possiamo assorbire arrivano da loro, e non dagli alieni nemici.



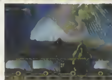


Evolva è un gioco "onesto": i nemici non ci vedono prima di quando li vediamo noi.









ANCHE IN RETE

Un gioco del 2000 non può, chiaramente, essere privo del supporto multigiocatore, ed *Evolva* non fa certo differenza. Potremo infatti scambiare i nostri Genohunter con quelli di altri giocatori oppure sfidarli per scoprire quali si siano mutati nel modo più efficiente – e visto che ci sono milioni di possibilità, il risultato non è affatto prevedibile...

materiale a nostra disposizione. La cosa si fa particolarmente importante data la necessità di "esprimere" i geni – trasformare, cioè una potenzialità in una realtà. Per esempio, diciamo che è appena stato assimilato il gene degli artigli. La nostra prima mutazione ci porterà probabilmente ad aumentare considerevolmente il nostro valore in quel gene, a discapito di quello che potremmo avere, per esempio, nel salto. Se la diminuzione di quest'ultimo lo portasse al di sotto di un certo valore, il gene del salto non sarebbe più "espresso", anche se potrebbe rimanere molto alto. Quindi, non potremmo più fare salti molto lunghi – però ci basterebbe acquisire un pochino di nuovo materiale genetico per "esprimerlo" nuovamente e, dunque, riacquistare l'abilità. La faccenda potrebbe sembrare un po' complicata, ma in realtà non lo è affatto – si tratta semplicemente di gestire i livelli dei van geni.

Purtroppo, per quanto l'idea sia avvincente, la realizzazione ci ha un po' lasciati delusi. Dalle informazioni trapelate prima dell'arrivo del gioco, sembrava che sarebbe stato possibile combinare tra loro i geni per ottenere effetti nuovi e imprevedibili, e questo ci sarebbe piaciuto molto. In realtà, il gioco non sembra prevedere nulla del genere: la quindicina di geni che caratterizzano i Genohunter hanno van livelli di potenza – e questo è quanto. Ciò li rende a tutti gli effetti pratici degli "oggetti nell'inventario", da selezionare e usare al momento opportuno, cioè quando dobbiamo affrontare una situazione particolare.

Quello che invece non ci ha assolutamente deluso è la grafica: se possiamo permetterci di giocare al massimo livello di dettaglio, *Evolva* è una vera e propria festa per gli occhi, con paesaggi surreali e ombre incredibilmente realistiche. La sensazione è intensificata dall'eccellente sonoro e dalle splendide animazioni dei personaggi, assolutamente imperdibili.

In conclusione, *Evolva* ha una sola grande pecca, quella di essere stato pubblicizzato per un aspetto che, alla prova dei fatti, si è dimostrato meno intrigante del previsto. Il gioco è avvincente, ricco di inventiva e genericamente gradevole, quindi ci dispiace particolarmente che non sia stato inquadrato nel modo giusto fin dall'inizio – probabilmente saremmo stati più generosi.





GMC IN BREVE

Evolva è:
- Innovativo
- Organico
- Difficile

Evolva non è:
- Così innovativo come pensavamo
- Noioso
- Un corso di genetica

■ Casa Virgin Interactive ■ Sviluppatore Computer Artworks ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM, Voodoo 1 ■ Sistema Consigliato PII 350, 64 MB RAM, GeForce256 ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Sì ■ Internet http://www.evolva.com

Tattiche nuove, grafica notevole e interessanti possibilità future. Un gioco innovativo e divertente da non perdere.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	7
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

Creatures 2, Nov 98 **8** — Più simulativo, molto più tenero e senza combattimenti.

Galapagos — In questo caso, dovremo insegnare a un animaletto come si sopravvive.

GENERE: SPARATUTTO 3D

SOLDIER OF FORTUNE

Missioni impossibili, nemici senza scrupoli, contenuti espliciti, genitori avvisati.



La vita del mercenario impone di essere sempre in forma. Spesso, un paio di gambe allenate varranno più delle armi sofisticate.



Nella maggior parte delle nostre missioni, la sorpresa sarà una delle carte vincenti.

NEL CD

Se vogliamo muovere i primi passi nelle avventure che ci attendono in *Soldier of Fortune*, giochiamo con il demo contenuto nel nostro CD-ROM. Proveremo le prime due missioni, nella versione priva dei dettagli più sanguinosi.

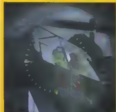
E' inutile nascondersi dietro un velo di parole, *Soldier of Fortune* è un gioco sulla guerra. Non quella chirurgica, combattuta all'interno dell'abitacolo di un caccia da svariati milioni di dollari, e nemmeno quella osservata a tavolino con gli occhi del generale e con la prospettiva dei grandi numeri. Questa è la guerra vera, fatta di stomaco e fegato, brutta sporca e cattiva come solo la guerra sa essere, vissuta in prima persona con le mani sudate che stringono il calcio del fucile mitragliatore, senza eroismi né retorica, brutale nella sua semplicità. Il nuovo titolo della Raven ci propone tutto questo, in una trasposizione limpida e realistica. Per tutta la durata delle nostre partite, infatti, verremo proiettati nell'universo dei soldati di mestiere: tipi duri, privi di scrupoli, che per sopravvivere sono pronti a sporcarsi le mani con incarichi di cui i governi negano la paternità. Condivideremo i rischi e le incognite di chi è pagato per uccidere.

Il nostro alter ego nella vicenda che si snoda attraverso le missioni di *Soldier of Fortune*, è un vero professionista. Il suo nome è John Mullins, veterano di tutte le sporche guerre che hanno sconvolto il globo dal Vietnam in poi, un uomo che ha voluto mettere il suo talento molto particolare al servizio di un'organizzazione antiterrorismo super segreta, denominata "The Shop" (letteralmente "Il Negozio"). Il nostro accesso privilegiato alla rete dei mercenari si trova, infatti, nel retrobottega di una scalcinata libreria e, per ricevere gli ordini di missione via e-mail ed equipaggiarci di tutto punto, sarà necessario scambiare le immancabili frasi in codice col gestore del negozio, un vecchio compagno d'armi di nome Lasky. Gli elementi d'atmosfera, insomma, non mancano. In *Soldier of Fortune*, tutto ci apparirà proprio come la nostra fantasia può dipingere il controverso mondo dei soldati di ventura.

L'azione si apre in un fatiscente vicolo di New York, con una banda di spietati terroristi asserragliati all'interno di una stazione della metropolitana. Una situazione esplosiva, con le vite di parecchi ostaggi appese a un filo e la polizia bloccata in un pericolosissimo stallo. Un lavoretto da concludere in fretta e l'esordio per una catena di eventi che ci vedranno impegnati, azione dopo azione, ai quattro angoli del mondo. Ma l'intrigo internazionale è solo uno dei componenti del cocktail esplosivo che rende *Soldier of Fortune* un gioco che, pur senza innovare radicalmente un

SCELTE DIVERSE, STESSI RISULTATI

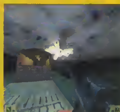
In *Soldier of Fortune*, potremo raggiungere i nostri obiettivi con stili di combattimento molto differenti. Per fare un esempio, sarà possibile togliere di mezzo un elicottero nemico semplicemente affidandosi alla potenza di fuoco di un fucile a pompa, oppure utilizzando al meglio il fucile di precisione. Grazie all'ottica telescopica, infatti, potremo indirizzare un colpo ben mirato ai danni di uno dei membri dell'equipaggio. In pochi istanti, il velivolo impazzito si schianterà al suolo, disintegrandosi in una spettacolare esplosione.



Colpire un elicottero da un treno in movimento richiede sangue freddo...



...ma l'attesa per il colpo perfetto viene premiata dal successo.



Risultato ottenuto, senza sprecare energie e cartucce preziose.



Il leader della spietata organizzazione criminale che dovremo sgominare non brilla per le proprie doti diplomatiche.

genere, lascerà sicuramente il segno tra gli amanti degli sparatutto in prima persona.

Questo titolo riesce a incarnare tutti gli elementi tipici della sua categoria, e lo fa con allarmante efficacia. Come dice la parola stessa, infatti, in *Soldier of Fortune* dovremo essenzialmente sparare ed è facile intuire che i nostri bersagli non saranno mostri più o meno improbabili, bensì sicari o militari che, sebbene animati dalle peggiori intenzioni, rientrano comunque nell'umano consorzio. Non solo, una delle particolarità del gioco risiede nell'elaborato sistema di gestione dei modelli tridimensionali, grazie al quale i nostri proiettili potranno raggiungere il corpo di un avversario in più punti distinti, provocando effetti devastanti. Armati di un fucile da cecchino, saremo quindi in grado di eliminare una guardia con un solo colpo ben mirato, conservando l'effetto sorpresa il più a lungo possibile, oppure potremo disarmare il nostro nemico colpendogli la mano che regge la pistola, per poi occuparci degli altri che ci stanno bersagliando da dietro una trincea. Anche le armi a nostra disposizione saranno ben radicate nella realtà. A parte un avveniristico fucile a microonde, che farà la sua comparsa nella missione ambientata a Tokyo, il nostro arsenale comprenderà pistole e fucili d'assalto, facilmente riconoscibili come quelli visti

"Un gioco a tinte forti che lascerà il segno"

REQUISITI DI SISTEMA

Come potremo giocare *Soldier of Fortune* sul nostro computer

■ Sistema **P200, 64 MB di RAM, Voodoo 2**



VERDETTO: Le opzioni grafiche ci permetteranno di giocare anche con i computer meno potenti.

■ Sistema **PII 400, 128 MB di RAM, GeForce 256**



VERDETTO: Aumentando la definizione, il gioco gira in maniera abbastanza fluida.



Gli scontri a fuoco saranno rapidi e letali. Meglio trovare una combinazione di tasti ottimale se vogliamo sopravvivere a lungo.

L'INTERFACCIA DEL SOLDATO DI VENTURA

Nelle missioni di *Soldier of Fortune* la nostra sopravvivenza dipenderà da una buona mira e dalla percezione dell'ambiente che ci circonda. L'interfaccia di gioco si rivelerà indispensabile a tale scopo, offrendoci alcuni strumenti molto efficienti:

① **IL PADD:** Su questa barra colorata potremo tenere sotto controllo la nostra rumorosità grazie a un marchingegno denominato Personal Audio Detecting Device. Prendere di sorpresa i nostri avversari sarà sempre la tattica migliore, cerchiamo quindi di rimanere entro i limiti del verde, se non vogliamo incontrare brutte sorprese.

② **L'ARMATURA:** Il livello di protezione offerto dai giubbotti antiproiettile viene indicato su questa linea dall'aspetto metallico. Non perdiamolo d'occhio, perché i colpi ricevuti lo faranno scendere molto velocemente e le armature sono una merce rara una volta in azione.

③ **L'ENERGIA VITALE:** Questa linea di colore rosso rappresenta il sottile confine tra la vita e la morte del buon John Mullins. Visto il livello di realismo di Soldier of Fortune, una volta persa la protezione dell'armatura, il rischio di una letale intossicazione da piombo sarà decisamente elevato.

④ **IL MUNIZIONAMENTO:** Su questo display viene riportato, in piccolo, il numero dei colpi a nostra disposizione per l'arma attualmente in uso e, in grande, il quantitativo di proiettili nel caricatore. Uno degli errori più frequenti consiste nel cominciare uno scontro a fuoco con l'arma parzialmente scarica, o addirittura senza il colpo in canna. Per evitare di rimanere inermi nel bel mezzo di una sparatoria non perdiamo di vista l'angolo a destra dello schermo.

⑤ **GLI OGGETTI:** In questo punto potremo controllare quali oggetti abbiamo a disposizione nel nostro equipaggiamento. Oltre alle granate e alle bombe accecanti, in questo inventario troveremo i preziosi kit di pronto soccorso e l'intensificatore di luminosità, per avventurarci senza timore anche negli ambienti più bui. Come per le armi, anche questi oggetti potranno essere "sciacallati" sul campo di battaglia, ma non sopravvalutiamo questa opportunità e ricordiamoci di acquistare anche loro durante le fasi preparatorie dell'azione.



LA DURA REALTÀ

Per la gestione degli oggetti e dei personaggi, Soldier of Fortune si avvale di un sistema molto evoluto denominato GHOUL. Questo ha permesso di definire ogni corpo umano presente nel gioco attraverso 26 zone differenti. In termini pratici, tutti i proiettili che raggiungono il bersaglio provocheranno effetti diversi a seconda della parte che verrà colpita. Come è facile immaginare, i risultati estetici di tanta accuratezza saranno spesso impressionanti. Lo scopo dichiarato dei programmatori del gioco è, infatti, quello di riprodurre in maniera estremamente realistica la brutalità degli scontri a fuoco.





Nelle armi, l'unica concessione alla fantasia riguarda questo micidiale fucile a microonde.

CASA E BOTTEGA

La nostra vita di mercenario, non ci lascerà molto tempo libero per dedicarci a hobby rilassanti come la letture. Quando, tra una missione e l'altra, visiteremo qualcosa di simile a una libreria, sarà infatti per prendere contatto con l'underground dei soldati di ventura ed equipaggiarci per un nuovo impegno. Basterà chiedere un arretrato della rivista "Soldiar of Fortuna" e il gestore del negozio ci introdurrà al segretissimo retrobottega, anticamera per il gruppo antiterrorismo delle Nazioni Unite denominato "The Shop".



nei film d'azione di Schwarzenegger, a cui si accosteranno granate a frammentazione, bombe accecanti ed esplosivo C4. Tutti gingilli i cui effetti su un corpo umano potremo vedere ben rappresentati in *Soldier of Fortune*. Non è un mistero, infatti, che i programmatori della Raven abbiano dedicato molti sforzi alla ricostruzione particolareggiata dei macabri risultati di una sparatoria.

Per porre un freno alla prevedibile bordata di polemiche che questo aspetto certamente solleverà tra il pubblico dei benpensanti, il gioco viene distribuito con la possibilità di "disattivare" i particolari più macabri. In tutta onestà, se *Soldier of Fortune* si affidasse solo agli aspetti più cruenti per fare leva sul pubblico, tanta sensibilità non basterebbe a salvarlo dal baratro della mediocrità. Fortunatamente per noi, i meriti di questo gioco possono essere valutati anche al di là di qualsiasi pretesa, più o meno giustificata, di realismo. Abbiamo, infatti, a che fare con un titolo veramente avvincente, in cui momenti di azione frenetica sono sapientemente dosati con passaggi di grande tensione. *Soldier of Fortune* ci terrà attaccati al video nel tentativo di trovare una strada altemativa per aggirare una postazione nel modo più silenzioso possibile, sarà in grado di trasmetterci la paura di trovare un nemico dietro ogni angolo, avanzando accosciati all'interno di una base brulicante di avversari pronti a farci la pelle, mentre la colonna sonora sottolinea ogni momento con le sue note evocative. Tra un livello e l'altro (ce ne sono almeno tre per ogni missione, tutti curati e coinvolgenti, per un totale di oltre trenta livelli), la trama si evolverà con colpi di scena degni di un romanzo di fantapolitica, e districarsi tra le insidie nascoste potrà diventare sempre più stimolante, grazie alla riduzione del numero di salvataggi con l'aumentare del livello di difficoltà. Se un appunto deve essere fatto, riguarda principalmente il livello dell'intelligenza artificiale degli avversari.

Nonostante gli sforzi per migliorare questo aspetto del gioco siano evidenti, siamo infatti ancora lontani da avversari veramente astuti. Il risultato finale è comunque soddisfacente e gli scontri diretti risulteranno sempre rischiosi, vuoi per il numero che per la disposizione dei terroristi, diventando veramente ostici quando ci troveremo a snidare un "cattivo" armato di lanciamissili senza un briciolo di armatura a nostra disposizione.

In conclusione, se quello che vogliamo è un gioco ad alto contenuto di adrenalina, con *Soldier of Fortune* non corriamo il rischio di sbagliare e, a chi lo accusa di offrire emozioni a buon mercato, non ci resta che ricordare che non sempre la ricchezza dà la felicità.

IL SANGUE NON È TUTTO

Se da un lato *Soldier of Fortune* ci risparmia ben poco in quanto ad aggressività, va sottolineato il fatto che è possibile porre un freno agli aspetti più cruenti di questo titolo grazie al cosiddetto "Parental Violence Lock". In pratica, si tratta di una specie di filtro, che ci permetterà di disputare le nostre partite senza vedere nemmeno una goccia di sangue. Qualitativamente il gioco non subisce nessun peggioramento, a dimostrazione che i creativi della Raven non hanno puntato solo sul gusto per il macabro al fine di garantire il successo del loro prodotto.



Il Parental Lock trasforma le scene più sanguinose eliminando i particolari macabri.



Senza censure, *Soldier of Fortune* ha un aspetto drammaticamente realistico.

GMC IN BREVE

Soldier Of Fortune è:
- **Un gioco molto cruento**
- **Il paradiso dei cecchini (non si può chiamarli "camper"...)**
- **Dotato di un controllo sulla violenza**

Soldier Of Fortune non è:
- **Un titolo per pacifisti**
- **Una vera rivoluzione**
- **Pieno di armi fantascientifiche**

■ Casa Activision ■ Sviluppatore Raven Software ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P200, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Open GL ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.activision.com

A parte ogni considerazione sulla violenza, *Soldier of Fortune* è uno sparatutto che incarna in maniera impeccabile tutte le particolarità del genere.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	9

8

IN ALTERNATIVA...

Half-Life: Opposing Force Feb 00, 8
L'ultima espansione per uno dei migliori sparatutto di sempre

Kingpin, Set 99, 8
Crimine e violenza tra gang, nei ghetti delle metropoli americane

GENERE: AVVENTURA-AZIONE

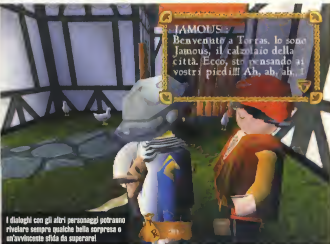
HYPE: THE TIME QUEST

Alleati al tuo peggior nemico. I giocattoli stanno perdendo lo scontro con i computer, quindi perché non unirli in un unico prodotto?



ANCORA PLAYMOBIL!

La Playmobil interactive si è lanciata alla conquista dei videogiocatori. Dopo averci dilettato per anni, da bambini, con i loro castelli e galeoni (chi non ci ha giocato?), adesso cerca di divertirci con un altro tipo di giocattolo. Oltre, infatti, a *Hype - The Time Quest*, stanno per essere lanciati altri due giochi, dedicati, però, agli utenti più piccoli del mondo del computer. *Alex crea la sua fattoria e Laura e il Segreto del Diamante* sono due giochi espressamente studiati per bambini dal 4 agli 8 anni, come si intuisce anche dai titoli, non proprio aggressivi. Un'idea per far avvicinare al mondo dei computer anche i più piccoli, sempre più proiettati verso un futuro telematico!



I dialoghi con gli altri personaggi potranno rivelare sempre qualche bella sorpresa o un'avvincente sfida da superare!





NON c'è proprio più nessun limite all'ingegno dei produttori di videogiochi. Saper sfruttare una buona licenza, di un film o di un libro, è un'impresa che costa parecchio tempo e molte risorse umane. Spesso le buone licenze non portano ad avere un buon gioco per il nostro computer.

In questo caso, però, la Playmobil ha creato un vero e proprio staff esterno, la Playmobil Interactive, appoggiandosi a una famosa casa produttrice di giochi per arrivare a produrre questo strano ma interessante *Hype - The Time Quest*. Strano perché riesce a essere quasi tre giochi diversi, avendo però un'identità ben precisa. *Hype - The Time Quest* è la dimostrazione di come si possano mischiare un po' i generi, riuscendo a tirare fuori dal cilindro un bel gioco!

Un interessantissimo esemplare di gioco d'azione misto a elementi delle avventure e dei giochi di piattaforme. Ma andiamo con ordine. La trama è tutta incentrata sul personaggio di Hype, cavaliere senza macchia imprigionato in una statua di pietra che si risveglia in un tempo che non è più il suo, nel passato.

Ora non può più servire il suo re, Taskan IV, ma può cercare di tornare al suo tempo, aiutando l'avo del suo re, Taskan I, salvandolo dall'ira del Cavaliere Nero, responsabile del maleficio di cui è stato vittima Hype stesso. Una trama davvero degna di un racconto di cappa e spada! Il nostro personaggio è un cavaliere, pronto ad affrontare un regno che non conosce e che gli sarà ostile a ogni angolo. Per poter proseguire nell'avventura dovremo essere bravi a compiere tante piccole missioni, raccogliere oggetti e scoprire sempre nuovi incantesimi. Ecco che il gioco inizia a mostrare i suoi diversi generi. L'ambiente di gioco, costruito nel

"Ben 14 mondi da affrontare in diverse epoche"

mondo dei giocattoli di Playmobil, è stato tutto realizzato in grafica 3D e ci permette di muoverci in (quasi) piena libertà. Non potremo aggrapparci ai costoni di roccia come Lara Croft, ma il piccolo Hype sarà capace di scovare marchingegni segreti e dovrà essere pronto a superare prove di abilità e d'astuzia per poter guadagnare indizi e bonus d'ogni genere. La struttura del gioco è, quindi, abbastanza varia. Oltre



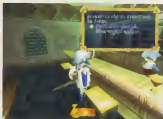
Cerchiamo sempre in tutti i forzieri per trovare qualche oggetto utile in più.

VECCHIE GLORIE CRESCONO

La Playmobil non è l'unica ditta di giocattoli del nostro pianeta che sta cercando di farsi strada nel mondo dei videogiochi. Un'altra famosa ditta, la LEGO, che certo non ha bisogno di presentazioni, visto che i suoi mattoncini sono i più giocati al mondo, per cercare di conquistare sempre nuove fette di mercato, ha lanciato due giochi che si sono guadagnati una discreta serie di elogi. *Lego Racers*, un gioco di corse, e l'ottimo strategico *Lego Rock Raiders*, hanno ottenuto il favore del pubblico, sia degli appassionati dei mattoncini sia di quelli dei videogiochi. Oramai non esiste più nessun confine tra i giocattoli di un tempo e quelli nuovi. A quando il primo videogioco con il Meccano?











Un passaggio segreto in un pozzo? Così scontato che non ci saremmo mai arrivati.



FRANCESI: STRANA GENTE...

***Hype - The Time Quest* rimarrà famoso anche per un altro particolare. Visto che è stato programmato in Francia, da un gruppo di sviluppatori d'oltralpe, ha un piccolo problema di compatibilità con i nostri PC. Per l'esattezza, nella descrizione dei comandi sul manuale, si fa riferimento al fatto che la tastiera per giocare è una AZERTY (la tastiera francese) e non una QWERTY (la nostra). Quindi i comandi indicati con i tasti A e Z, si eseguiranno con i tasti Q e W e, ovviamente viceversa!**

alla semplice esplorazione delle aree, per scovare i nemici e guadagnare ricariche per la nostra balestra o i plastik (la moneta locale), dovremo essere degli astuti avventurieri, investendo bene i nostri soldi nella taverna per riposare o dal fabbro per far riparare il nostro scudo e l'armatura, cercando di comprare solo ciò che ci può servire.

Oltretutto, dovremo parlare con tutti i vari personaggi non giocanti (e saranno un bel po'), utili per scoprire indizi e consigli. Considerando che, *Hype - The Time Quest* vanta la bellezza di 14 mondi e 38 differenti scenari da affrontare in diverse epoche, il divertimento e la sfida sono due elementi che non ci mancheranno proprio!

Lo stile grafico 3D, ci regalerà un ambiente comodo da esplorare e bello da vedere anche se mai eccessivamente vario o dettagliato. Il punto di forza, però, è quasi sicuramente costituito dalla fase più d'azione, molto simile a un gioco di piattaforme, a volte.

In molti casi, infatti, dovremo combattere per poter sopravvivere, alternando la forza bruta alla potenza della magia, e avere una buona scorta di pozioni di cura potrebbe essere utile, ma sapersi preparare all'avventura non sarà la nostra unica prerogativa.

Anche essere capaci di portare Hype sulla piattaforma più alta di una stanza segreta potrebbe rivelarsi decisivo. In questo caso, la destrezza nei comandi sarà molto importante, se non perfino necessaria e obbligatoria. Questo aspetto ricorda molto i giochi di piattaforme e potrebbe dare fastidio a chi cerca solo un'avventura per divertirsi. D'altra parte, anche i più famosi giochi d'azione, la saga di *Tomb Raider* su tutti, sono famosi per essere legati a salti o evoluzioni particolari dei loro personaggi.

Nel complesso, *Hype - The Time Quest* cerca di divertire unendo l'azione all'avventura con un contorno di elementi tipici dei giochi a piattaforme, riuscendo quasi nel suo intento. Difatti, *Hype - The Time Quest* manca di una serie di piccole trovate che avrebbero fatto guadagnare molti più punti al gioco.

Detto questo, il gioco è sicuramente molto divertente e ci terrà incollati per un bel po' di tempo, anche se manca di quello spessore che distingue un buon gioco da un vero e proprio campione del genere!

GMC IN BREVE

Hype è:
- un po' un gioco d'azione
- un po' un'avventura
- un po' un gioco di piattaforme

Hype non è:
- per i più piccoli
- difficile
- un gioco di ruolo

GIOCHI COMPUTER

■ Casa **Ubi Soft** ■ Sviluppatore **Playmobil Interactive** ■ Distributore **3D Planet** ■ Telefono **02/48B6711** ■ Prezzo **B4.000** ■ Sistema Minimo **P200 MMX, 32 MB RAM, 115 MB HD** ■ Sistema Consigliato **P233 MMX, 64 M8 RAM, 480 MB HD** ■ Acceleratori Grafici **Glide, Direct3D** ■ Multigiocatore **No** ■ Internet **www.ubisoft.it**

IN ALTERNATIVA...

Silver Mag 99 **8** — Un avventura semplice ma appassionante. Divertente da giocare tutto d'un fiato!

Rayman 2: The Great Escape Dic 99 **8** — Il miglior gioco di piattaforme 3D in circolazione. Serve sapere altro?

Un buon misto tra avventura e gioco di piattaforme. Manca, però, di qualcosa di davvero geniale, che gli impedisce il salto di qualità...

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

USAF

Combattiamo nei cieli, pilotando i caccia e i bombardieri dell'aeronautica più famosa nel mondo.

UNO STRUMENTO BEN NASCOSTO

Volando con *USAF*, presto o tardi, arriveremo a esaurire le missioni singole e a padroneggiare al meglio anche le campagne di guerre. A questo punto, ammesso che qualche arena virtuale su Internet non ci abbia già coinvolto in nuove sfide, avremo ancore delle frecce al nostro arco. Scegliendo l'installazione completa o selezionando l'apposita voce in quella personalizzata, verrà posizionato nella cartella Resource/Missions un programma di nome *UME*. Grazie a questo strumento, saremo in grado di disegnare le nostre sortite personali, per poi giocarle come missioni singole all'interno di *USAF*. Purtroppo, il manuale del gioco non offre alcuna notizia a riguardo, ma non disperiamo perché, grezie alla guida (in inglese) di *UME*, saremo in gredo di creare la nostre prima azione di guerra in pochi minuti. Non ci resterà che aguzzare l'ingegno.





La grafica di *USAF* riserva spettacoli di sicuro effetto, specialmente volando ad alta quota.









STELLE e strisce, gioielli tecnologici da milioni di dollari e azione mozzafiato. Non è il riassunto dell'ultimo film di Bruce Willis, anche se rullando verso la pista di decollo durante la nostra prima missione d'addestramento, la voce che ci guida dall'altoparlante potrebbe essere la sua. Si chiama *USAF* e, come i più esperti avranno intuito, è l'ultimo simulatore di volo da combattimento della pluriblasonata Jane's. Questa volta però, accanto al marchio di fabbrica che è ormai una garanzia per molti appassionati di simulazione, troviamo la coccarda di una delle più potenti aeronautiche militari del globo, la United States Air Force. Da una collaborazione tanto prestigiosa non poteva che nascere un titolo dalle grandi ambizioni.

Nei progetti della Jane's, infatti, *USAF* dovrebbe essere il primo simulatore a introdurre i giocatori all'interno di World War, il teatro di guerra virtuale persistente su Internet in cui un conflitto permanente coinvolgerà mezzi aerei, unità navali e terrestri controllate da partecipanti in carne e ossa seduti davanti agli schermi del loro gioco preferito. Il successo di altri "mondi virtuali" lontanamente simili per concezione, come ad esempio quello fantasy di *Ultima OnLine*, lascia ben sperare e, almeno per ora, dobbiamo accontentarci di questo, perché sul sito degli sviluppatori americani non si trovano che le classiche arene di combattimento multigiocatore *USAF*, però, non è solamente un titolo da giocare su Internet e, anzi, per chi non dispone di una connessione molto veloce, rimarrà sempre il simulatore da combattimento con cui rivivere in prima persona alcune pagine storiche della vita dell'aeronautica militare americana. A bordo di otto tra caccia e bombardieri a stelle e strisce (ma non manca anche una partecipazione straordinaria del MiG-29 russo), potremo combattere in quattro ambientazioni, che spaziano dalla Guerra del Vietnam al futuro prossimo, con una tappa inevitabile sulla Guerra del Golfo. Una bella crociera che i programmatori di *USAF* hanno voluto rendere accessibile a tutti i palati.

Questo titolo si presenta, infatti, come una valida via di mezzo tra i simulatori di volo ultrarealistici sul modello di *Falcon 4.0* e quelli più votati alla giocabilità pura, fino











Rifornimenti in volo e attacchi notturni; questo gioco non ci risparmierà nulla.





Una volta lanciati i missili a lunga raggio, dovremo impegnare gli avversari in duelli a distanza ravvicinata.

NEL CD

Per migliorare le prestazioni di *USAF*, la Jane's ha già provveduto a distribuire una patch, che potremo trovare all'interno del nostro CD-ROM. L'intelligenza artificiale dei nostri gregari di volo non migliorerà, ma il gioco verrà aggiornato alla versione 1.02F.

ad oggi rappresentati dai prodotti della Novalogic come *F-22 Lightning III* o *F-16 Multirole Fighter* e *MiG 29 Fulcrum*. Potremo quindi salire a bordo di caccia del valore di milioni di dollari e condurli in battaglia utilizzando tutti gli ultimi ritrovati della tecnologia bellica, ma potremo cominciare a farlo da subito, senza dover ricorrere eccessivamente al manuale di istruzioni: basterà selezionare il livello di

"Le missioni coinvolgeranno più squadriglie d'attacco con obiettivi differenti"

difficoltà più semplice e intraprendere il corso di addestramento proposto nella sezione training. Attraverso undici missioni, arriveremo a collaudare tutte le manovre che faranno di noi un vero pilota da caccia, compreso il rifornimento in volo. Una volta conseguito il grado di tenente, potremo accedere anche alle azioni Red Flag (una specie di grandi manovre militari) dove avremo il primo assaggio della struttura generale del gioco. A differenza di molti simulatori da battaglia di ultima generazione, *USAF* si affida alle azioni singole, che caratterizzeranno tutte le principali modalità di gioco. L'unica eccezione è rappresentata dalle due campagne di guerra ambientate nel futuro, in cui l'evoluzione dello scontro sarà parzialmente influenzabile dalle nostre scelte. Avremo infatti a disposizione due voli di scorta ai rifornimenti e due di ridispiegamento delle nostre forze, e potremo decidere di giocarli in qualsiasi momento della campagna. Per il resto, invece, intraprenderemo delle sortite prive di connessioni l'una dall'altra. Se l'aspetto più propriamente strategico ne risentirà un po', lo stesso non si può dire per l'emozione del combattimento puro.

La maggior parte delle missioni, vedrà coinvolte più squadriglie d'attacco, a cui saranno affidati compiti differenti. Nei panni del capoformazione, potremo decidere di spostarci da un'unità all'altra, raggiungendo con successo tutti gli obiettivi. Potremo

TRE MANOVRE MAGISTRALI

Quest ultimo simulatore della Janes e stato realizzato con la prestigiosa collaborazione dell'Aeronautica degli Stati Uniti d'America (United States Air Force, appunto). L'impegno della forza armata non si è limitato, come accade in molti casi, a fornire il nome e la coccarda da apporre sulla scatola del gioco. I testimonial per eccellenza delle aquile americane, la prestigiosa pattuglia acrobatica dei Thunderbirds, si sono fatti coinvolgere con entusiasmo in un esperimento al fine di migliorare ed espandere le potenzialità di *USAF*. Grazie a una patch, distribuita gratuitamente su Internet, potremo infatti salire a bordo di uno degli F-16 a stelle e strisce dei Thunderbirds, ed eseguire tre spettacolari figure del repertorio della pattuglia. Durante l'esecuzione, verremo assistiti e istruiti dalla voce esperta di Dean "Wilber" Wright, numero 6 della formazione statunitense. Se non vediamo l'ora di confrontarci con gli spericolati acrobati dei cieli, cerchiamo sul nostro CD-ROM la patch nella cartella "patch/usafthunderbirds".









PROFESSIONISTI DELLA DIFESA

Una delle nozioni fondamentali della strategia impone di conoscere a fondo le nostre forze e al meglio quelle del nostro avversario. A tal fine, nella sezione Reference di *USAF*, potremo trovare notizie utili a proposito di tutte le tecnologie belliche riprodotte nel gioco. Jane's, infatti, prima che un nome affermato nel mondo videoludico è la più autorevole fonte di informazione sulla difesa a livello planetario, e i suoi voluminosi manuali sono testi sacri per tutti gli esperti di scienza militare.







Una volta in missione, potremo saltare da un velivolo all'altro, per viverne i momenti più emozionanti dal primo all'ultimo.



I nostri gregari di volo non brilleranno per astuzia, e spesso dovremo portare a termine personalmente le fasi cruciali delle incursioni.



guidare il primo gruppo di F-16 in configurazione da cacciabombardiere per distruggere le difese aeree nemiche, quindi "saltare" all'interno della pattuglia di F-15 destinata alla copertura aerea e difendere i nostri compagni dalla minaccia dei MiG nemici, in attesa di entrare nell'abitacolo del leader degli A-10 da attacco al suolo, per distruggere ciò che rimane del nostro bersaglio.

Dovremo prendere decisioni rapide, consultando le mappe tattiche in tempo reale e utilizzando al meglio le armi in nostro possesso, ma non mancherà una fase di pianificazione composta da briefing accurati, costellati di informazioni tecniche puntuali e aggiornate, nello stile Jane's.

La cornice grafica in cui si svolgeranno tutti i nostri combattimenti non farà che confermare il temperamento grintoso di *USAF*, offrendoci tre ambientazioni principali (la foresta del Vietnam, il deserto e il paesaggio centro-europeo) trasposte in maniera molto convincente.

"*USAF* si affida alle azioni singole"

Sorvoleremo panorami spettacolari, riprodotti sulla base di dati e immagini satellitari e potremo gustare dettagli di grande atmosfera, ad esempio durante i voli notturni. Anche il sistema di gestione delle visuali di bordo risulta efficiente e riserva persino qualche sorpresa in stile "arcade". *USAF* presenta invece qualche pecca nella gestione dell'Intelligenza Artificiale dei nostri gregari di volo, e alcuni difetti grafici, rilevabili soprattutto nel volo a bassa quota, ma nulla che non possa essere risolto grazie alla solita sfilza di patch a cui ormai siamo tristemente abituati. Quello che conta è la grande flessibilità, la brutale rapidità dei combattimenti e le doti tecniche per assicurarsi un posto nell'intrattenimento del futuro, sempre più influenzato dalle potenzialità di Internet. Sotto questi punti di vista, l'ultimo nato della Jane's non lascia dubbi.



GMC IN BREVE

USAF è:
- Graficamente convincente
- Adatto a chi vuole imparare a dominare i cieli
- Storicamente attendibile

USAF non è:
- Particolarmente innovativo
- Eccessivamente realistico
- Dedicato a un solo velivolo

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Jane's ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo PII 256, 32 MB RAM, Scheda 3D 4MB ■ Sistema Consigliato PII 350, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, 1,2 GB HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.janes.ea.com

Un simulatore ben realizzato, in grado di trasmetterci l'emozione di un combattimento aereo nonostante qualche difetto.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

7

IN ALTERNATIVA...

Falcon 4.0, Feb 99, 9
Una pietra miliare nel suo genere. Realismo e azione ai massimi livelli

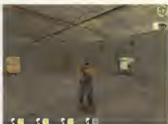
F-22 Lightning III, Ott 99, 7
Semplice e immediato, per combattere nei cieli senza impazzire coi comandi di volo

GENERE: STRATEGICO

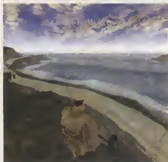
HIDDEN&DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

Nel 1944 la guerra sta per finire, ma nonostante la Germania sia ormai in ginocchio, un altro nemico si profila all'orizzonte...





Le armi sono curatissime. A volte è addirittura visibile la scritta sulla canna del fucile, indicante il paese produttore e la fabbrica da cui proviene l'arma.







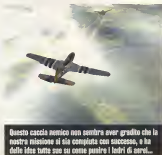


TRA tutti i giochi di guerra in circolazione, *Hidden & Dangerous* è senza dubbio uno dei migliori. Al contrario di molti titoli strategici, infatti, questo piccolo gioiellino europeo rende possibile vestire i panni di singoli soldati, scendere giù tra le linee nemiche e "sentire" la paura. La sua replica tridimensionale degli scenari di guerra è lo stato dell'arte, rappresentando nei dettagli veicoli terrestri e aerei, edifici e strutture su più livelli, variazioni di altitudine e corsi d'acqua, il tutto ricostruito secondo dati storici e cartine dell'epoca.

A distanza di qualche mese dall'uscita del gioco, che ha riscosso un enorme successo internazionale, la Illusion Softworks ci presenta questa espansione ufficiale, che non richiede l'originale per essere giocata e in cui possiamo trovare tre nuove campagne, per un totale di 9 missioni totalmente nuove.

La prima cosa che si nota è che la grafica è stata ulteriormente migliorata rispetto al precedente, con nuovi dettagli in particolare sui veicoli e sulle splendide riproduzioni delle armi tedesche e inglesi originali. Il sistema di puntamento di queste ultime, inoltre, è stato cambiato. Ora queste non sono più centrate sullo schermo ma si trovano all'angolo a destra, come di solito nei giochi in soggettiva, e vengono tenute in mano mentre il mirino luminoso si mantiene comunque al centro dello schermo, permettendo di mirare senza problemi.

Come nel precedente, è possibile controllare i propri uomini, uno per uno, da diverse angolazioni: si può

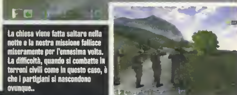


Questo caccia nemico non sembra aver gradito che la nostra missione si sia compiuta con successo, e ha delle idee tutte sue su come punire i ladri di aerei...





Questi ponticelli sui corsi d'acqua sono fondamentali per mantenere il contatto tra i nostri uomini.



La chiesa viene fatta saltare nella notte e la nostra missione fallisce miseramente per l'ennesima volta. La difficoltà, quando si combatte in terreni civili come in questo caso, è che i partigiani si nascondono ovunque..





Il briefing che ci viene fatto prima delle missioni ci indica la strategia migliore secondo i programmatori. Ma è sempre possibile sperimentare e cercare idee migliori da applicare.

gestire l'azione sia dall'alto, sia da dietro, oppure sfruttare la visuale in soggettiva, guardando la scena dal punto di vista dei personaggi. È possibile utilizzare i veicoli che si trovano nelle locazioni, e la guida può essere effettuata da uno dei nostri uomini, mentre gli altri possono essere disposti in modo da coprirci le spalle. Ma quello che ha reso *H&D* un gioco di strategia oltre che di azione, è la presenza della mappa in miniatura del livello, richiamabile in qualsiasi momento e sulla quale è possibile dare o modificare ordini e percorsi dei nostri uomini, disegnando la sequenza delle loro azioni momento per momento, e definendo perfino la disposizione temporale degli eventi per orchestrare azioni simultanee. In *Fight For Freedom* il sistema di pianificazione è rimasto immutato, e purtroppo mantiene anche quei (seppur pochi) limiti che penalizzavano la versione originale, primo tra tutti l'impossibilità di fare troppo affidamento sull'intelligenza artificiale dei soldati, con la conseguenza che le azioni più delicate debbano essere controllate direttamente da noi e non possano essere affidate al computer.

Spesso, infatti, i nostri commilitoni si incastrano nei solidi o lanciano granate contro oggetti vicini, facendo saltare per aria tutta la squadra. Il fuoco amico poi,

"La grafica è stata ulteriormente migliorata rispetto al precedente"

SI COMINCIA DALLE NEVI DELLA POLONIA...

La prima missione è un esempio di quello che troveremo in *Fight for Freedom*. Si inizia con un imboscata ai danni dei tedeschi, per rubargli la jeep e introdursi nell'aereoporto. Uno solo dei nostri uomini indosserà un uniforme tedesca e potrà entrare con la jeep superando torrette e guardie senza che queste sparino un solo colpo. QUando si troverà all'interno, però, dovrà agire in modo da distrarre la loro attenzione, in modo che i restanti uomini della squadra possano entrare indisturbati. Una volta dentro sarà necessario liberare prima di tutto il pilota americano, che viene tenuto sotto chiave da un soldato che non esiterà a farlo fuori. Per questo sarà necessario agire di coltello al momento adatto. L'importante sarà agire in fretta. L'allarme verrà dato non appena il pilota americano uscirà dalla sua prigione, e in quel momento i nostri altri uomini dovranno agire in sincronia per raggiungere il velivolo da rubare. Si tratta dell'aereo più grande della base, e non sarà difficile trovarlo. Più complicato sarà far saltare in aria gli altri aerei. Per questo è consigliabile portarsi appresso una buona riserva di candelotti di dinamite. Il segreto per superare la prima missione è di lasciare un uomo con un valore elevato di reattività armato con il fucile da cecchino, e piazzato in un angolo nascosto, da dove potrà coprire gli altri uomini mentre eseguiranno le operazioni pianificate.



CARICARE, PUNTARE, FUOCO!

Il sistema di puntamento in *Fight for Freedom* è cambiato. Ora l'arma non ha più il mirino in coincidenza con la linea di tiro, ed è realisticamente disposta sul lato del personaggio. Per mirare è quindi necessario utilizzare il mirino, che si può visualizzare a piacimento quando si controlla il personaggio in soggettiva. L'alternativa più utile è quella di sparare utilizzando la linea di tiro immaginaria che compare mentre ci si trova a guardare il personaggio in terza persona. Questa modalità è molto utile poiché spesso si rivela l'unico modo per vedere minacce dietro l'angolo o per avere una visione un poco più completa di quella che avrebbe in realtà il nostro soldato. Ovviamente, quando si tratta di armi come questo bazooka tedesco, la precisione del tiro passa in secondo piano..

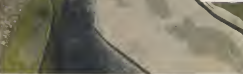


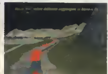


Questo tempio, appartenuto un tempo a un oracolo è ora zona di guerra. Tra le sue colonne si nascondono partigiani armati di tutto punto, che non aspettano altro che noi per aprire il fuoco.













è ancora un serio problema nelle missioni.

Ma se si esclude questo limite nel gioco, che per esempio non esiste in simulatori di squadra come *Rainbow Six*, dove l'intera azione può essere seguita sul radar una volta pianificata, *Fight For Freedom* è un espansione che offre moltissime sorprese. Nonostante le missioni non siano molte, alcune di queste sono davvero ben costruite e ci mettono di fronte a scenografie spettacolari oltre che a eventi di stampo cinematografico, come nella missione in cui è necessario correre nei rifugi sotterranei durante i bombardamenti, nell'attesa dell'arrivo dei rinforzi, o quando in un villaggio greco apparentemente deserto viene fatta saltare la chiesa dai partigiani.

La difficoltà è aumentata, ma non per la maggiore intelligenza dei nemici, bensì per il loro armamento. A differenza dell'originale, qui troveremo nelle mani del nemico armi ben più pericolose di una pistola. Fucili d'assalto calibro 9, mitragliatori e granate fanno la loro comparsa sulla scena ben prima di quanto non ci si aspetti.

La campagna si gioca con piacere, anche se i caricamenti sono decisamente pesanti per alcuni livelli, in particolare per quelli molto grandi, e può diventare estenuante quando i suddetti caricamenti sono necessari e frequenti per portare a termine la missione. Molti errori sono stati corretti, come l'assurda possibilità di poter uccidere attraverso un muro con il coltello o il fatto che qualche volta i veicoli sprofondavano nel terreno. In compenso non è ancora possibile salvare durante le partite multigiocatore, e questo è davvero un peccato.

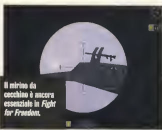
La colonna sonora è al solito molto coinvolgente, soprattutto grazie a spezzoni melodici che accompagnano e sottolineano gli eventi più importanti nelle missioni.

Anche gli effetti sonori sono stati curati maggiormente, essendoci ora una grande differenza di suoni tra le varie armi, tanto da poter distinguere il colpo di un fucile tedesco da uno inglese. È davvero un piacere vedere un prodotto europeo finalmente così curato.

GMC IN BREVE

H&D è:
- Un'espansione che aggiunge 9 missioni
- Più difficile
- Giocabile anche senza l'originale

H&D non è:
- Molto diverso dall'originale
- Privo dei soliti problemi di AI
- Veloce nei caricamenti



Il mirino da cecchino è ancora essenziale in *Fight for Freedom*.

■ Casa Take 2 ■ Sviluppatore Illusion Softworks ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 49.000 ■ Sistema Minimo P200 MMX, 64 MB RAM, 250 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium III 450 con 128 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Rete ■ Internet www.take2.com

Un'espansione che non può mancare ai fedeli di questo splendido gioco di guerra. Poche missioni, ma difficili quanto basta.

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	7

8

IN ALTERNATIVA...

Hidden & Dangerous, Lug 99 8 – la più spettacolare simulazione di guerra in prima persona mai realizzata

Rainbow Six, Set 98 9 – Suprema simulazione di azioni antiterrorismo, firmate Tom Clancy.

GENERE: GESTIONALE

GRAND PRIX WORLD

Il futuro della Rossa più amata d'Italia è ora nelle nostre mani.



Dovremo seguire il Campionato di Formula Uno dalla sala controlli.

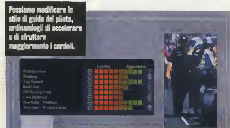
SEDUTI sul muretto, a bordo pista, con le cuffie ben calcate sulle orecchie e il microfono a pochi millimetri dalla bocca, un occhio al monitor e uno alla pista... finalmente con *GP World* possiamo indossare i panni del Team Manager: il Direttore Sportivo.

I van Jean Todd, Ron Dennis, Briatore, Jordan, Prost, si sono ritagliati la stima e la considerazione dei tifosi, e nella Formula 1 di oggi questa figura è diventata famosa quasi quanto i piloti stessi che, da sempre, esaltano i tifosi per la loro capacità di guidare bolidi da 700 e più cavalli.

In *GP World* dovremo confrontarci con tutti gli aspetti della Formula 1 a partire dalla stagione 1998, con un grado di dettaglio e completezza da lasciare quasi impauriti: le trattative con i piloti, le strategie di gara, i grandi giri d'affari tra sponsor, banche e merchandising, i rapporti con la FIA, la progettazione e costruzione della vettura per la stagione seguente e molto altro ancora. Iniziamo a giocare scegliendo la scuderia da gestire, tenendo presente che ognuna ha un obiettivo diverso da raggiungere, obiettivo che cambia di anno in anno. Con la Ferrari dobbiamo arrivare primi o secondi nel campionato costruttori, con la Minardi dovremo riuscire a conquistare almeno un punto: tutto è in relazione al valore e al prestigio della scuderia. Il gioco si divide idealmente in due grandi momenti: il week-end di gara e la gestione della squadra tra due Gran Premi. Durante il week-end, tutta la nostra attenzione sarà rivolta alla pista, alla gestione dei piloti, i nostri sforzi volti a portare a casa punti preziosi; dopo il GP invece ci dovremo dedicare alla gestione economica e allo sviluppo tecnico della vettura.

Cominciamo con questa fase, navigando all'interno delle sezioni con le icone in basso e passando con le icone di sinistra da una all'altra delle sei sezioni principali: la Scuderia, l'Ingegneria, il Commerciale, la Gara, la FIA e le Opzioni. La sezione Scuderia ci offre una visione globale della situazione della squadra e dell'intero Circus della F1.

Nella sottosezione Profilo avremo velocemente sott'occhio i dati della scuderia, il bilancio, il punteggio fin qui conseguito durante il campionato e la situazione dei piloti. Molto interessanti le sotto-sezioni Notizie e Posta: la prima fornisce notizie di carattere generale relative alle altre scuderie, gli accordi firmati tra scuderie, piloti e sponsor, o le decisioni della FIA su gare e



Possiamo modificare lo stile di guida del pilota, ordinandogli di accelerare o di sfruttare maggiormente i cordoli.

I TEST DI GRAN PRIX WORLD

I test sono importantissimi per portare avanti con successo lo sviluppo della macchina e migliorare quegli aspetti non del tutto riusciti durante la fase di progettazione. Per esempio: se nelle prime gare verifichiamo costanti problemi all'aerodinamica e agli alettoni, sarà bene fare diversi giorni di test lavorando alacremente su questo aspetto per fornire dati sia agli ingegneri che hai progettisti, che operano anche per lo sviluppo della vettura della prossima stagione. Dopo aver deciso su quali aree puntare la nostra attenzione durante i test e aver assegnato il lavoro ai meccanici, dobbiamo anche fissare le priorità ai piloti, ognuno dei quali lavorerà specificatamente su un aspetto diverso, a nostra scelta.



NEL BEL MEZZO DI UN GRAN PREMIO

Con *GP World* sarà difficile annoiarsi. Mentre le vetture girano sul circuito non dovremo stare con le mani in mano. Puntiamo subito la telecamera in basso a sinistra sul pilota in posizione più avanzata, e lasciamo in basso a destra la mappa del circuito. In alto a destra abbiamo tutti i dati, da consultare di continuo. Usiamo il quadrante in alto a sinistra come jolly. Più ancora della classifica è utile tenere sotto controllo la posizione del nostro miglior pilota, monitorando i distacchi con i diretti inseguitori. Importante anche verificare spesso le condizioni della vettura, con in dati sul motore e sulle gomme che possono anche farci modificare la strategia di gara. I comandi diretti ai piloti (sorpassa, rallenta, blocca, e così via) sono da utilizzare con parsimonia.







Ordiniamo al nostro staff di concentrarsi sui pit stop, ma anche di investigare sui nostri avversari...



regolamenti; la seconda ci permette di leggere la posta inviataci dal nostro team. La sotto-sezione Finanze ci serve per capire dove vanno a finire i nostri soldi e da dove provengono. Forse è inutile dirlo, ma senza soldi non si costruisce nulla, e quindi se il

"C'è un grado di dettaglio e completezza da lasciare stupefatti"

nostro bilancio tende al passivo difficilmente riusciremo a ottenere buoni risultati in pista. Del resto il nocciolo del gioco è proprio questo: i soldi permettono di costruire buone vetture, di ottenere quindi buoni risultati, che incoraggiano sponsor a investire altri soldi su di noi..

Certamente non potremo portare avanti una scuderia da soli, avremo bisogno di validi collaboratori, non solo ingegneri e meccanici, ma anche capaci progettisti, abili manager e addetti alle pubbliche relazioni.

Nella sotto - sezione Personale possiamo gestire i rapporti con il nostro staff nei minimi dettagli, scegliendo per ogni sezione (commerciale, progetto, ingegneria, meccanici) la quantità di persone impiegate, gli stipendi e nominare i responsabili (ai quali possiamo offrire dei premi in denaro se il loro lavoro risulta vincente).
Sempre qui possiamo contattare nuovi piloti o rinnovare il contratto a quelli che abbiamo già. Nella sezione Ingegneria risiede certamente l'anima del gioco: qui auto, componenti, motori, gomme e benzine vengono analizzati, progettati, testati, costruiti, riparati. Per vincere dobbiamo avere soldi e buoni piloti, ma indubbiamente anche una macchina veloce e affidabile

Nella sotto-sezione Vetture possiamo verificare le condizioni della macchine, ripararle o fare l'ordinaria manutenzione, utilizzando i pezzi di ricambio costruiti nelle fabbriche. Passiamo poi ai Test, importantissimi per sviluppare la macchina o migliorare aspetti non del tutto riusciti durante la fase di progettazione.
La fase seguente è quella di Progetto, dove possiamo migliorare il telaio attuale, sviluppare quello della stagione seguente o i dispositivi di aiuto alla guida. Ma costruire un telaio nuovo non è certo una passeggiata, è necessario passare per diverse fasi, utilizzare simulazioni computerizzate, andare in galleria del vento e sottoporre poi tutto quanto al controllo della FIA, per evitare di costruire vetture illegali

Nella sezione Contratti e Industria sviluppiamo le evoluzioni del motore, della benzina e delle gomme e abbiamo la possibilità di ampliare la capacità della fabbrica e dei laboratori, per esempio noleggiando o costruendo la galleria del vento.

L'aspetto commerciale della scuderia è importante quasi quanto quello tecnico. Oltre a gestire i rapporti con gli sponsor e i fornitori, dovremo occuparci di invitare i VIP ai Gran Premi e decidere che tipo di trattamento riservare, oppure gestire il nostro marchio per vendere orologi, magliette, modellini in scala e molto altro.

La sotto-sezione Finanziaria regola infine i rapporti con le Banche: possiamo investire del denaro e ricavarne interessi, o chiedere

LE E-MAIL

Nella sezione Scuderia: Posta possiamo leggere le e-mail che ci vengono inviate da tutti i componenti del nostro staff. Questa sezione è importantissima perché rappresenta un utile strumento per correggere errori o creare una strategia vincente. È un'idea interessante e comoda per dialogare con la scuderia e tastare il polso alla squadra. Malcontenti, pettegolezzi, consigli e utili indicazioni si possono trovare proprio tra le righe di una mail...



I RAPPORTI CON I PILOTI

Vediamo più da vicino i rapporti con i piloti: sotto la foto e il nome dei nostri piloti abbiamo tutte le informazioni possibili, come il ruolo (primo pilota, seconda guida, collaudatore), il morale, i rapporti economici e l'abilità alla guida. Possiamo poi contattare altri piloti per verificare la loro disponibilità a guidare per noi nella prossima stagione, o assumere fin da subito i piloti che non hanno un ingaggio. Il rapporto con un pilota non si basa solo sullo stipendio, ma anche sui bonus per la vittoria, sulla durata del contratto, sul ruolo che vogliamo offrirgli (Schumacher non accetterà mai un ruolo di seconda guida) e sulle garanzie di vittoria che può offrire la squadra. Ma anche l'aspetto umano è determinante: alcuni piloti potrebbero non avere in simpatia la nostra scuderia per diversi motivi (lo abbiamo rifiutato o licenziato in passato) e difficilmente accetteranno una nostra proposta.
Un altro esempio di completezza: per alcuni piloti, il valore dello stipendio è negativo; come avviene nella realtà, alcuni piloti pagano per poter correre in F1.







Prima di partire per un GP confermiamo gli ordini di scuderia. Se Irvine è a meno di 5 secondi da Schumy, dovrà lasciarlo passare.

prestiti o ancora vendere quote della scuderia per migliorare la liquidità.

Dopo aver assemblato la vettura per il GP e impostato gli ordini di scuderia possiamo partire per il week-end di gara. Giunti sul tracciato, dopo aver scelto che tipo di motore, gomme e benzina usare accediamo alle qualifiche per l'assegnazione della griglia di partenza e poi alla gara. Sulla parte bassa dello schermo abbiamo lo stato dei due piloti e alcune icone necessarie per comunicare con loro. Il resto dello schermo è diviso in quattro quadranti, generalmente due dedicati alla copertura televisiva della gara, uno che riproduce la mappa del circuito e l'ultimo con i tempi. In realtà possiamo modificare come vogliamo questi quadranti, per esempio bloccando la telecamera su un pilota avversario o su uno dei nostri, o su un punto particolare del circuito. Oltre ai tempi sul giro abbiamo a disposizione una quantità impressionante di informazioni: i distacchi, lo stato della vettura dei nostri piloti, le condizioni del circuito, i messaggi del direttore di gara, i piloti ritirati durante la gara o fuori dal limite del 107% durante le qualificazioni. Ma di tutto questo non siamo spettatori passivi, ed è forse questo il punto vincente del gioco. Durante le qualifiche oltre a scegliere quanta benzina imbarcare e che treno di gomme usare possiamo chiedere al pilota di fare un giro tirato spingendo al massimo, o ordinargli di rallentare. Durante la gara dobbiamo naturalmente impostare e gestire le soste ai box, ma anche ordinare ai piloti di tirare al massimo, di cercare a tutti i costi il sorpasso, di difendere la posizione o di lasciare passare la vettura che segue. Sia in qualifica che durante il Gran Premio possiamo inoltre modificare l'atteggiamento di guida dei piloti. Difetti? Pochi; avremmo forse gradito un po' più di flessibilità nella gestione della ricerca e sviluppo, perché dopo aver impartito alcuni ordini bisogna sempre aspettare che passi un GP per poter verificare il lavoro fatto e prendere altre decisioni. Quando si ha fretta di migliorare un aspetto critico della vettura che non ci permette di portare a termine neanche un GP, dovremo aspettare 4-5 week-end di gara come minimo per ottenere apprezzabili risultati. Il grosso merito di questo manageriale è quello di essere completo e dettagliato in ogni aspetto, e di lasciare ampia discrezionalità anche durante la simulazione di gara vera e propria. Sia le qualifiche che la gara sono coinvolgenti ed entusiasmanti, grazie anche all'ottima realizzazione grafica: potremo seguire sui monitor le vetture che si muovono con assoluto realismo. Il circuito non è disegnato, le vetture si muovono su fotografie scattate sulle piste e il risultato è ottimo.

"Potremo decidere tutto anche durante la simulazione di gara vera e propria"

Concludendo, ci sentiamo di consigliare *GP World* a qualunque amante dei giochi gestionali e manageriali e a tutti gli appassionati di motori.

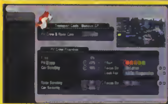


GMC IN BREVE

Grand Prix World è:
- Completo e dettagliato
- Adatto a chi vuole gestire una scuderia
- Coinvolgente durante la simulazione

Grand Prix World non è:
- Semplice da gestire
- Per chi vuole guidare
- Immediato

SPIE COME NOI



Prima di ogni Gran Premio possiamo dire ai nostri meccanici di spiare i nostri avversari durante il week-end di gara. Tutto qui? No, possiamo dire ai meccanici quale scuderia in particolare dovranno spiare, cercando di carpirne i segreti tecnologici o la strategia di gara. E se in caso di incidente riteniamo che gli avversari abbiano torto o si siano comportati male possiamo fare ricorso alla FIA, assegnando qualche nostro uomo a questo specifico scopo.

■ Casa Hasbro ■ Sviluppatore Microprose ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo PII 200, 32 MB, Scheda 3D 4MB ■ Sistema Consigliato PII 350 64 MB Scheda 3D 8 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.hasbro.com

Un gioco gestionale che copre tutti gli aspetti di una moderna scuderia di F1 senza annoiare durante i Gran Premi.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	9



IN ALTERNATIVA...

Grand Prix Manager 2, 1996
L'ultimo manageriale di F1 degno di tal nome. Un buon prodotto, ma un po' datato

Championship Manager 3, Apr 99 7
Il calcio è la grande passione degli italiani. Per diventare CT della Nazionale dovremo sudare

GENERE: GIOCO DI CORSE

RENEGADE RACER

Altro che Schumacher o Hakkinen: i veri assi del volante sono in acqua, mica sulle piste asfaltate di Formula Uno…



Siamo in testa. Manteniamo la posizione prendendo il bonus dritto davanti a noi!

Adesso dobbiamo davvero essere bravi: lanciamoci verso la rampa e spicchiamo un bel salto!

GMC IN BREVE

Renegade Racer è:
- Divertente
- Veloce
- Fumettoso

Renegade Racer non è:
- Vario
- Perfetto
- Un gioco comune

L'ultimo campionato di Formula 1 ci ha regalato un sacco di emozioni davvero forti, scaturite grazie anche alle molte polemiche, accuse e sospetti d'ogni genere. Il clima di *Renagade Racers*, anche se dal nome non sembrerebbe, è di tutt'altro genere. Un clima quasi da fumetto, dove ogni personaggio della storia è una macchietta, un prototipo che già tutti conosciamo.

Lo scopo del gioco, molto semplicemente, è quello di vincere 40 gare di diverso tipo, in modo da aggiudicarsi il mega torneo organizzato da Buck Billionaire, un uomo tanto ricco quanto pazzo. La formula a inviti del torneo permette a tutti i partecipanti di sfidarsi su imbarcazioni di piccole dimensioni, piccoli motoscafi di propria progettazione, simili a degli hovercraft, ma dotati di motori di tutt'altro tipo. C'è chi ha brevettato un motore a reazione o chi utilizza le casse del proprio stereo a manetta per guadagnare secondi preziosi. Ma le particolarità di questo gioco non finiscono certo qui. Lungo tutto il percorso, infatti, i partecipanti potranno raccogliere diversi tipi di oggetti bonus, come missili a ricerca automatica, dei turbo (per raggiungere velocità incredibili per e in pochi secondi) o dei kit-medici. Le competizioni saranno di diverso tipo. Si passerà dalla gara semplice alla Air Time, dove dovremo cercare di compiere un certo numero di metri in salto, o alla Treasure Hunt, dove potremo, invece, fare incetta di tesori lungo tutto il percorso di gara. La gara più interessante, però, sarà il Testa a Testa, dove sfideremo uno dei sei boss e, battendolo, aggiungerlo alla lista dei personaggi segreti del gioco che potremo impersonare!

"Lo stile grafico è quello di un fumetto comico"

In *Renegade Racers*, quindi, c'è una bella trama e uno stile di gioco ben preciso. Tante pazze corse, però, non assicurano a un gioco la palma del migliore in assoluto. Utilizzare sempre lo stesso mezzo, limitato anche nei movimenti e nelle evoluzioni che può compiere, dà al giocatore la forte sensazione di ripetersi di continuo, senza sosta, sempre nella stessa prova.

Qualche incidente un po' più spettacolare e qualche altra "trovata", non avrebbero proprio guastato! Anche il livello di difficoltà lascia un po' perplessi. Fin dall'inizio le prove sono molto dure e questo non aiuta né ad appassionarsi al gioco, né a impratichirsi dei comandi, tra l'altro non sempre molto funzionali. La grafica, molto fumettosa e comica, e il sonoro sono ben realizzati, ma hanno anche delle richieste minime un po' più alte del normale. Nel complesso, *Renegade Racers* è un gioco divertente, ma che non convince del tutto

PILOTI D'ELITE

Maggiore Jessip Ergertain
Questo signore è cresciuto a West Point, l'accademia militare americana più famosa al mondo. Il suo unico modo di vivere è comandare a bacchetta. Preferisce l'uso delle maniere forti (mine o missili) e il suo mezzo è veloce e facile da guidare, anche se molto pesante

Yippee
Proviene direttamente dal selvaggio e lontano Far West. Ha un ottimo fiuto nel cercare le correnti più veloci e sfruttarle a dovere. Preferisce prendere i kit-medici e i turbo per cercare di guadagnare il terreno per- a causa della non eccellente velocità della sua barca

Dexter Parnherfer
Ingegnere meccanico, stanco del lavoro di routine, ha studiato un nuovo tipo di propulsore navale. Velocissimo, ma con una scarsa accelerazione, preferisce puntare ai missili e agli scudi (difesa e contrattacco!). È un po' troppo snob, è inglese!

Bobby Falluccio
Non poteva certo mancare un personaggio tipico delle commedie americane: il mafioso di Little Italy. Per lo meno non corre truccando le corse, ma solo per riabilitare il suo nome al cospetto della Famiglia! Ha un netta preferenza per i kit medici e le mine

Bootsie Smith
Direttamente dagli anni '70, un ragazzo a cui piace emulare "La febbre del Sabato Sera" quando corre in acqua. Veloce e agile, non permette a nessuno di stargli alle costole, anche perché ciò disturba il suo subwoofer. Preferisce impadronirsi dei missili e dei turbo

Nikita Pavlovsky
Questa ragazza non ha avuto una vita semplice e, dopo molti anni spesi al servizio della Madre Russia, ha deciso di iniziare a pensare un po' più a se stessa. Attentissima durante le corse, è un avversario ostico, anche se non perfetto nelle manovre. Punta sempre sui kit medici e sui missili!

NB: durante il gioco potremo guadagnarci l'accesso ad altri sei piloti segreti tra cui ci sarà anche un emulo di Frankenstein!



■ Casa Virgin ■ Sviluppatore Prometehan Designs ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 79.000 ■ Sistema Minimo P 266 64 MB 100 MB ■ Sistema Consigliato PII 350 96 MB Scheda 3D 8MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Rete locale, Internet ■ Internet www.interplay.com

Divertente se giocato in compagnia di qualcuno, meno se da soli. Consigliato agli appassionati del volante di gusto "arcade".

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

IN ALTERNATIVA...

Micro Machines V3, Ago '98 8
Il migliore gioco di corse "iper-realistiche". Spassosissimo!

Lego Racers, Nov '99, 7
Unico perché rievoca uno dei giochi della nostra infanzia

GENERE: STRATEGICO

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

Combattiamo le battaglie dell'ultima Guerra Mondiale nel primo gioco a turni con una mappa tridimensionale.



Gli esagoni ci sono, ma sono invisibili se non al momento di muovere un'unità. Indicano la distanza massima raggiungibile.



UNA LINEA CONTINUA

Per vincere gli scenari, in *Panzer General 3D* bisogna occupare alcuni esagoni designati come obiettivi. Stiamo attenti che questa regola vale anche per l'avversario, e quindi, se ci precipiteremo contro le linee nemiche in ordine sparso, dovremo essere consapevoli che stiamo correndo il rischio che alcune unità da ricognizione nemiche si infiltrino non viste tra le nostre e interrompano le vie di rifornimento. Lasciamo sempre qualche unità di fanteria tra le meno importanti a presidiare le nostre basi per evitarlo.

Il primo gioco di strategia a turni con la mappa tridimensionale! Da tempo gli appassionati lo aspettavano, e adesso la SSI ci offre questa novità assoluta con l'ultimo uscito della serie dei suoi "generali". Offrire una mappa tridimensionale significa dare la possibilità di osservare le fasi della battaglia da qualsiasi angolazione, non obbligandoci più a vedere gli scontri da un unico punto di vista alle spalle delle nostre truppe o sopra di esse. Spesso, nei giochi precedenti, questa limitazione ci impediva di farci un'idea precisa della situazione, e a volte gli ostacoli naturali ci nascondevano alla vista perfino le nostre truppe, mentre adesso, potendo ruotare l'inquadratura a nostro piacimento, questo problema è risolto. Un'altra caratteristica della tridimensionalità è che grazie alle diverse proprietà delle pedine, queste si sposteranno sulla mappa seguendo i rilievi del terreno, che a loro volta potranno influenzare la visibilità delle truppe (tanto per intenderci, potremo nascondere delle divisioni dietro a una montagna per poi attaccare il nemico di sorpresa).

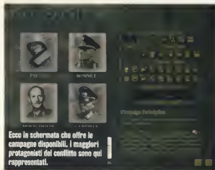
Panzer General 3D Assault si presenta come un gioco strategico a turni a livello di corpo d'armata, per cui le pedine rappresenteranno le unità che in genere sono sottoposte a questo livello di comando: avremo quindi a disposizione divisioni corazzate, di fanteria, di paracadutisti, unità di artiglieria, di contraerea, anticarro, del genio, truppe speciali, reparti di carri pesanti, fino ad arrivare alle squadriglie di caccia e ai gruppi da bombardamento. È caratteristico di *Panzer General 3D Assault* il fatto che le prestazioni delle truppe si basino sulle capacità dei comandanti, dotati di alcune abilità personali che li rendono in grado di far compiere alle proprie unità dei compiti speciali come mimetizzarsi, esplorare o fare imboscate. Ciascun capitano ha diverse capacità e diversi punti di comando, e comunque sono tutti in grado di migliorarsi, poiché l'esperienza sul campo consentirà l'acquisizione di nuove conoscenze. La scelta dei quadri di comando, come anche quella delle diverse unità, avviene in una finestra speciale, denominata "Quartier Generale", dove potremo

I GENERALI

Il sistema di gioco di *Panzer General 3D* è focalizzato sulla condotta del combattimento da parte dei comandanti di unità, i quali sono dotati di diversi punti per far compiere determinate azioni alle proprie truppe. Ciascun generale, a seconda della propria esperienza di guerra, acquisisce delle particolari abilità che gli verranno utili al momento della lotta, e che potranno essere sfruttate dalle unità sottoposte per migliorare la propria situazione. Alcuni potranno far effettuare ricognizioni della linea del fronte per scoprire unità nemiche, altri potranno sviluppare la capacità di far compiere alle loro unità aeree incursioni contro le fortificazioni avversarie, o riusciranno a impiegare le unità antiaeree contro le truppe di terra, oppure a infiltrarsi nelle posizioni nemiche anche dopo il proprio turno di movimento. Per impiegare al meglio le qualità dei nostri capi dovremo leggere le note nelle loro cartelle personali del quartier generale, in modo da assegnare l'unità giusta alla persona giusta e viceversa.






Ecco la schermata che offre le campagne disponibili. I maggiori protagonisti del conflitto sono qui rappresentati.

IL QUARTIER GENERALE

All'inizio di ogni scenario avremo la possibilità di creare le nostre truppe e di assegnare loro dei capi. Tutto questo avviene al Quartier Generale, la cui schermata, caratterizzata da tre accampamenti, è accessibile in ogni momento del gioco. In alto a sinistra si trova l'arsenale, in cui sono parcheggiati tutti i tipi di unità a nostra disposizione, otto in tutto, come le specialità di base del gioco: carri, fanteria, anticarro, antiaereo, esplorazione, artiglieria, caccia e bombardamento.
Cliccando con il pulsante destro si apre la scheda delle caratteristiche dell'unità e delle abilità del comandante, che ci impediranno di assegnare un generale di artiglieria all'aviazione o simili.




Le animazioni degli aerei sono senza dubbio le più godibili, anche se, dopo qualche partita, le salteremo inesorabilmente.

prelevare i leader per assegnarli alle loro truppe, facendo attenzione anche alle minime qualità dei capi. Se, per esempio, porremo un pilota di caccia a capo di uno stormo da bombardamento, le sue abilità andranno sprecate, e l'unità potrà subire pesanti perdite a contatto col nemico.

La schermata principale del gioco si presenta offrendo la vista del campo di battaglia sulla parte superiore dello schermo, e consentendoci di interagire con essa grazie a una piccola plancia di

"Le unità si sposteranno seguendo i rilievi del terreno"

comando posta sulla parte inferiore, dove si trovano i pulsanti che ci permetteranno di interagire con le unità, selezionate sulla mappa con il mouse o scelte dall'elenco in plancia. Il gioco si rivela molto veloce e intuitivo, e l'intelligenza artificiale è davvero abile nel portare a fondo i suoi attacchi, ricordiamoci quindi di non lasciare mai isolate le nostre unità o saranno spazzate via, e nemmeno dovremo trascurare di creare una linea continua del fronte per proteggere le retrovie: il nemico è in grado di sgattaiolare dietro le nostre unità e conquistare le nostre basi di partenza vincendo gli scenari, e stiamo sicuri che farà di tutto per vincere! Al momento dello svolgimento delle azioni ci sorprenderanno le animazioni, che mostreranno le unità salire e scendere i pendii in base alla conformazione del terreno, come anche compiere manovre per aggirare le unità amiche già schierate; gli stessi aerei vireranno inclinandosi come quelli veri!

Se però la foga del gioco ci porterà a noia le animazioni, sarà sufficiente un secondo clic del mouse per terminarle e passare alla mossa successiva, e questo anche per le animazioni delle truppe nemiche durante il turno avversario. Consigliamo anche, per godersi al massimo le gioie della tridimensionalità, di cambiare spesso inquadratura perché nel momento della rotazione del punto di vista si riesce davvero a godere al meglio della profondità del campo. La mancanza di una mappa generale che ci permetta di navigare nella schermata principale da un punto all'altro dello scenario non è molto rilevante, perché ci sarà possibile consultare una mappa strategica a tutto schermo che ci consentirà di trasferirci allo stesso modo.

Una delle caratteristiche che, a nostro parere, potevano essere ampliate è quella degli scenari e delle campagne, che purtroppo offrono solo gli scontri del Mediterraneo e del Fronte Occidentale, manca del tutto la campagna di Russia, un vero peccato che però lascia presagire una nuova uscita da parte della casa produttrice che copra quell'area di operazioni.

GMC IN BREVE

Panzer General 3D è:
- un gioco a turni
- il primo tridimensionale
- divertente

Panzer General 3D non è:
- complicato
- noioso
- un gioco troppo lento

■ Casa Mindscape ■ Sviluppatore SSI ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PII 333, 64 MB RAM, 210 MB su hard disk ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore via Email a turni ■ Internet www.panzergeneral3.com

IN ALTERNATIVA...

People's General Dic 98, 7 — Guidiamo le nostre divisioni in Asia con una mappa in prospettiva

Close Combat 3, Mar 99, 7 — Gioco in tempo reale a livello di squadra di fanteria e singolo carro.

È *Panzer General*, è in tre dimensioni ed è più in forma che mai. La strategia a turni dovrà passare di qui per conquistare il trono del genere.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

7

GENERE: GARE AUTOMOBILISTICHE

SOUTHPARK RALLY

Tratto dalla fortunata serie animata, ecco un gioco di corse davvero irriverente!





Pietrificare le macchine per qualche secondo è un sistema efficace per farsi strada.





FACCE NOTE

Oltre ai protagonisti della serie animata (Stan, Eric, Kyle, Kenny e così via), nelle gare faranno la propria comparsa anche personaggi minori, magari visti solamente in un episodio e poi dimenticati dagli autori: riconoscerli tutti sarà il classico gioco nel gioco!

GMC IN BREVE

Southpark Rally è:
- Ispirato a una serie televisiva
- Divertente
- Pieno di armi assurde

Southpark Rally non è:
- Il miglior gioco di corse mai visto
- Serio
- Facile da completare

DA poco approdati in Italia, i cartoni animati della serie "South Park" hanno già riscosso un gran successo anche nel nostro paese: in essi vengono narrate le assurde vicissitudini di un gruppo di bambini che vivono in una cittadina del Colorado, South Park appunto.

Alla base dei divertenti episodi c'è una gran dose di cinismo e talvolta anche un po' di satira sociale, affrontata in maniera simpatica e condita sempre da un linguaggio un piuttosto volgare.

In *South Park Rally* sono state mantenute, per quanto possibile, le caratteristiche della serie animata: oltre a ritrovare tutti i personaggi che compaiono nelle varie puntate televisive, accompagnati dalle loro frasi caratteristiche (questa volta in lingua originale), anche lo spirito stesso delle gare si mantiene su un tono scherzoso.

Due sono le modalità di gioco proposte per il giocatore singolo: potremo affrontare l'intero campionato di South Park, superando le varie competizioni una dopo l'altra (per andare avanti dovremo vincere ogni gara), oppure divertirci con una singola competizione, tanto per fare pratica.

All'inizio del gioco sarà disponibile solo un tracciato e una modalità di gara: le altre piste e i diversi obiettivi di competizione verranno sbloccati man mano che procederemo nel campionato. Per cominciare ci viene proposta semplicemente una corsa sfrenata nelle vie della pacifica (si fa per dire) South Park: oltre a guidare, dovremo imparare a usare tutti i bonus e le demenziali armi che troviamo sparse sulla nostra strada.

Dalla seconda competizione in poi, le gare cominceranno a farsi più interessanti e varie; ciascuna di esse avrà delle modalità

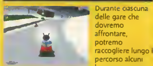
> **"Lo spirito delle gare si mantiene su un tono scherzoso"**

ispirate al giorno in cui l'evento ha luogo: tanto per fare un esempio, in occasione dei Giorni della Mucca (Cow Days), lo scopo sarà sopravvivere! Il morbo della Mucca Pazza ha infatti colpito tutti i partecipanti alla gara e solo chi riuscirà prendere e a tenere per sé l'antidoto per due minuti vincerà e sopravviverà! Nel giorno di San Valentino, invece, dovremo raccogliere arco e frecce di Cupido e far innamorare tutti gli altri concorrenti per aggiudicarci la vittoria.

Il divertimento in questo gioco non manca di certo, ma purtroppo anche *South Park Rally* presenta qualche difetto: completare il campionato sarà tutt'altro che facile, visto che avremo a disposizione un numero di fallimenti massimo pari a 5..

Quando le gare da affrontare cominceranno a essere molte, potremmo stancarci di dover ricominciare sempre dal principio senza poter salvare!

DAVVERO DEMENZIALI



Durante ciascuna delle gare che dovremo affrontare, potremo raccogliere lungo il percorso alcuni bonus e numerose armi sotto forma di cubi variopinti. Una volta identificato quanto abbiamo raccolto, possiamo usarlo per farci strada con la forza tra gli avversari: scivolose chiazze di "liquidi digestivi", fastidiosi cani e gatti e terribili sonde aliene sono solo alcune delle sorprese che ci attendono sulle strade di South Park. Certo, molte di queste trovate sono familiari a tutti gli amanti della serie televisiva, ma poterle usare come armi sarà tutta un'altra cosa!



■ Casa Acclaim ■ Sviluppatore Tantalus Interactive ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB di RAM, Scheda 3D, 210 MB HD, DirectX 7 ■ Sistema Consigliato PII, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, rete locale ■ Internet www.acclaim.com

Molto divertente. Non mancano i difetti, che però non sono poi molti e, soprattutto, non compromettono la giocabilità.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6

IN ALTERNATIVA...

Micro Machines V3, Ago 99 8 — Guidiamo le famose macchinine giocattolo su percorsi stravaganti

Need for Speed: Road Challenge, Set 99 8 — Un gioco più serio, ma spettacolare ed elettrizzante!

GENERE: STRATEGIA

INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Può un comune mortale diventare un eroe?



Un sanguinoso combattimento in pieno svolgimento.



UN EROE PER TUTTE LE STAGIONI...

Gli eroi che potremo avere al nostro fianco nel corso del gioco sono quelli che vengono direttamente dalla mitologia e dalle leggende. Ci saranno quelli votati alla forza e al combattimento come Ercole o Achille, quelli subdoli e scaltri come Perseo, oppure potremo avvalerci dei servigi delle astute e coraggiose Electra e Atalanta, fino ad arrivare a figure mitiche come quella di Icaro, con tanto di ali che, per fortuna, si riveleranno più affidabili di quelle tristemente famose in cera.

ATHENA, dea della saggezza e della guerra, sostiene di essere in grado, grazie ai suoi poteri, di tramutare qualunque essere umano in una invincibile macchina da guerra, capace di intraprendere qualsiasi battaglia e uscirne vittorioso. Tra gli dei dell'Olimpo Athena è rispettata e temuta, ma Poseidon, dio delle maree da sempre in conflitto con la superbia della dea guerriera, lancia il suo guanto di sfida e propone un duello di proporzioni epiche se Athena è tanto sicura delle proprie capacità, che metta la propria vita divina nelle mani di questo comune mortale. In caso di vittoria, il mortale diventerà un semi dio, aumentando il prestigio e la gloria di Athena. Se perirà nel tentativo, la vita della dea guerriera sarà nelle mani di Poseidon, il quale è talmente sicuro della vittoria che mette a disposizione dello sfidante alcuni veri eroi che aiuteranno il mortale nel tentativo.

Se abbiamo intenzione di essere gli eletti di Athena e abbiamo ambizioni di divinità, *Invictus* è il gioco che fa per noi.

Sviluppato dalla Quicksilver per conto della Virgin, *Invictus* si propone come una via di mezzo tra un gioco di ruolo classico e un gioco di strategia in tempo reale, con una certa propensione verso quest'ultimo genere. Sfortunatamente, però, il risultato non è quello sperato, dal momento che la componente relativa ai GDR appare poco approfondita, mentre quella strategica viene a mancare a causa dell'esiguo numero delle forze in campo. Potremo reclutare gli eroi e le unità da combattimento tramite l'oro che raccoglieremo nelle varie missioni, ma la scelta dei programmatori di rappresentare uno squadrone di cavalieri o un reggimento di arcieri con un solo cavaliere e un solo uomo con l'arco, toglie tutto lo spessore al combattimento tattico. Una soluzione simile sarebbe stata accettabile in un sistema a turni (nella serie *Heroes of Might and Magic* funziona egregiamente), ma qui affrontiamo le battaglie in tempo reale, e la possibilità di mettere i nostri guerrieri in formazione non aiuta molto, dal momento che i nemici ci piomberanno addosso all'improvviso. Tutto si riduce quindi in furiosi corpo a corpo nei quali il nostro intervento risulta spesso poco determinante per l'esito dello scontro. Aggiungiamoci anche il fatto che il sistema grafico, un misto di 3D per il terreno e Voxel per le animazioni, non convince appieno né per quanto riguarda la realizzazione dei fondali, alquanto sgranati, né per le stesse unità, prive di dettagli e di attrattiva. Un aspetto poco attraente potrebbe essere perdonato se il sistema di gioco fosse all'altezza della situazione, ma per quanto si sforzi, *Invictus* non riesce nel compito di incollarci al monitor per un'altra partita, andando a infoltire la schiera dei pretendenti alla corona dei due generi, ancora saldamente in possesso di *Diablo* e di *TA Kingdom*. Non ci resta che sperare in un seguito più dignitoso.

> **"Il nostro intervento risulta spesso ben poco determinante"**



È possibile ruotare la mappa in tutte le direzioni, effettuando anche degli zoom.

GMC IN BREVE

Invictus è
- Limitato
- Poco divertenta
- Graficamente bruttino

Invictus non è:
- Un gioco che lascerà il segno
- Intaressante
- Epico come la trama vorrebbe

■ Casa Virgin ■ Sviluppatore Quicksilver Software ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P266, 64 MB di RAM, , 300 MB HD ■ Sistema Consigliato P350, 64 MB di RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Internet, rete locale ■ Internet www.interplay.com/invictus

IN ALTERNATIVA...

Total Annihilation: Kingdoms, Ago 99, 8
Epico. Fantasy e vario come pochi altri. Nel suo genere è il migliore, insieme a *Warcraft 2*

Arts of Magic, Feb 99 7
Originale e divertente gioco sviluppato dai geni creatori della saga *X-com*. Da provare!

Lodevole il tentativo, ma il risultato non convince e, per giunta, la concorrenza è numerosa e molto meglio attrezzata.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	5	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	6	

GENERE: PIATTAFORME

TOY STORY 2

I giocattoli della Walt Disney tornano alla riscossa!







La strada per salvare l'amico Woody è piena di insidie e avventure.



Toy Story 2 verrà venduto completamente tradotto in italiano!

BUZZ SPARATUTTO

Il nostro spericolato ranger dalla mascella volitiva è dotato di un poderoso laser posizionato sull'avambraccio destro. Questo delizioso gadget ci permette di gustare le gioie del genere sparatutto 3D, pur restando nell'atmosfera spiritosa di *Toy Story 2*. Potremo, infatti, sceglierà di combattere nella prospettiva in prima persona, distruggendo con brutale efficacia i giocattoli avversari (soprattutto i robot) col nostro raggio concentrato.

GMC IN BREVE

Toy Story 2 è:
- Divertente
- Una trasposizione cinematografica decente
- Sorprendente

Toy Story 2 non è:
- Innovativo
- Difficile da controllare

IL successo cinematografico riscosso da "Toy Story 2", l'ultimo capolavoro in grafica computerizzata realizzato dalla Disney, ci ha visto combattuti tra due sentimenti contrastanti. Da una parte, c'era la sincera ammirazione per lo spettacolo che prendeva vita davanti ai nostri occhi e il desiderio di potere rivivere in prima persona, su un computer tutto nostro, le avventure della banda capitanata dall'intrepido Buzz Lightyear, dall'altra, la paura che ciò potesse avvenire davvero e con i risultati a cui siamo abituati: un prodotto scadente che si affida a un marchio collaudato per adescare giocatori ingenui ed entusiasti.

È inutile negarlo, l'ambientazione, la trama e i personaggi del lungometraggio animato ammiccavano troppo al mondo del nostro hobby preferito perché i volponi della Disney non ne approfittassero e, in questi casi, è imperativo cavalcare l'onda del successo fin dal primo istante. Infatti, con la tempestività di una carica del settimo cavalleria, ecco apparire sugli scaffali dei negozi il gioco *Toy Story 2*, un CD scintillante che ci attira con la voce baritonale di un ranger spaziale di trenta centimetri, accessoriato con una lampadina laser, uno zaino jet ad ali retrattili e la mossa segreta di karate.

Impossibile resistere a una follia simile ma, qualche volta, la fortuna aiuta i pazzi e le peripezie virtuali di *Toy Story 2* si sono rivelate una rara sorpresa. Non possiamo certo dire che questo titolo rappresenti una rivoluzione nel suo genere, ma in quanto a

> **"Un gioco leggero e piacevole"**

giocabilità e divertimento si dimostra solido e curato. Come impone la licenza cinematografica, l'obiettivo delle nostre avventure consisterà nel salvare Woody, uno dei due personaggi principali del film. Per fare ciò, dovremo guidare l'intrepido Buzz tra le impervie (per un giocattolo) camere della casa del suo padroncino e attraverso le pericolose vie che conducono alla dimora del perfido giocattolaio, responsabile della sparizione del prezioso cowboy di pezza.

Oltre al fascino legato all'esplorazione dei vari ambienti, non mancheranno missioni e rompicapi che complicheranno lo sviluppo dell'azione. Ogni sezione nasconderà, infatti, almeno un paio di sfide particolari, come per esempio una gara con la macchinina radiocomandata nel box della casa di Andy, o la sfida con un perfido robot in soffitta, che si accosteranno alle varie ricerche in cui ci imbarcheremo (imperdibile quella che ci vedrà impegnati a raggruppare il gregge smarrito della pastorella Bo Peep). Accanto al ranger spaziale Buzz Lightyear troveremo tutti gli altri personaggi co-protagonisti del film, ma indispensabili saranno il tenero Rex, fonte di consigli utili per ultimare le nostre missioni, e Mr Patata, che ci fornirà i mitici accessori speciali, come gli stivali antigravità e lo scudo cosmico. In *Toy Story 2*, il divertimento si prolunga per una quindicina di livelli, che ci porteranno a combattere contro "Boss" come il malvagio Imperatore Zurg, per terminare con l'epico scontro con il Cercatore. L'atmosfera della pellicola è resa con successo e si sposa in maniera molto efficace con gli elementi classici del genere piattaforme. In poche parole, siamo di fronte a un gioco leggero e piacevole.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa Disney Interactive ■ Sviluppatore Travellers Tales ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB RAM, 60 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.disneyinteractive.com

IN ALTERNATIVA...

Rayman 2, Dic 99 8 — Colorato e ricco d'atmosfera, con un'ambientazione completamente originale

Tarzan, Nat 99, 6 — Tratto dall'ultimo cartone animato Disney, semplice, colorato e a tre dimensioni

Un gioco di piattaforme 3D, caratterizzato da molte missioni divertenti. Finalmente un titolo tratto da un successo cinematografico coinvolgente e giocabile!

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Balziamo al comando di un elicottero anticarro e destreggiamoci su un campo di battaglia molto ostile.

LO SVILUPPO DELL'ARMA

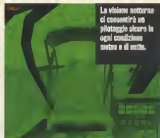
I carri furono signori incontrastati dell'ultima guerra mondiale, ma con l'affermarsi dell'elicottero le cose erano destinate a cambiare. La mobilità assoluta di questo mezzo e la sua capacità di portare in volo armi micidiali, missili teleguidati e cannoncini a tiro rapido ne hanno fatto il migliore aspirante al ruolo di dominatore del campo, tanto che oggi la vita dei carristi non si può più dire agiata: sempre più costretti a scrutare preoccupati il cielo, sperando di non fare brutti incontri...



L'abitacolo del Ka-52 è reso molto bene nella vista tridimensionale, ma purtroppo non potremo attivare i vari interruttori con il mouse.







La visione notturna ci consentirà un pilotaggio sicuro in ogni condizione meteo e di notte.

IN un genere come quello delle simulazioni di elicotteri da combattimento, dove ormai tutti i modelli schierati dalle varie aviazioni del mondo sono stati riprodotti, ci si volge ora a mezzi che entreranno in linea nei prossimi anni. Tra questi c'è il Ka-52 Alligator, ultimo prodotto della casa costruttrice Kamov famosa per i suoi mezzi poco ortodossi e caratterizzati da due rotori controrotanti sullo stesso albero e privi del rotore di coda. La Simis, che tempo fa ha pubblicato *Team Apache*, in onore al famoso elicottero da combattimento americano, si è ora dedicata al suo rivale russo uscendo con *Team Alligator*, che ne è il degno proseguimento

Caratteristica peculiare di questo gioco è la complessità del campo di battaglia, che si rivela affollato di minacce per l'incolumità del mezzo, sia sotto forma di mezzi nemici determinati a renderci la vita difficile, sia sotto forma di alberi, pali e case che rappresenteranno un pericolo quasi maggiore delle armi antiaeree, poiché tutte le azioni belliche che compiremo si svolgeranno al di sotto dei trenta metri di quota La gestione in volo dell'elicottero è semplice e accurata, e a chi abbia già sperimentato qualche simulazione di volo con un mezzo ad ala rotante non resterà che lanciarsi nei combattimenti

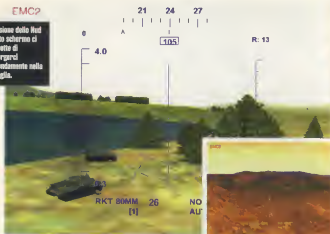
Nel caso contrario, potremo frequentare delle lezioni con un istruttore che ci spiegherà approfonditamente le caratteristiche del nostro mezzo, dalla basica del volo in elicottero alla gestione dei compagni di squadra nei combattimenti. Attenzione però, dovremo ascoltare attentamente l'istruttore che ci parlerà in un inglese chiaro, ma con un forte accento russo, e che aspetterà di vedere eseguiti i suoi ordini prima di continuare la lezione dovremo quindi capire bene e compiere quello che ci è richiesto, se vogliamo portare a termine il nostro corso d'addestramento. Quest'ultimo presenta almeno due difetti·

GLI ELICOTTERI ANTICARRO

I più famosi elicotteri anticarro americani sono l'AH-1, famoso al tempo del Vietnam, e l'Apache, eroe dei nostri giorni e ben conosciuto da tutti. Entrambi hanno una struttura simile e sono molto stretti, con i posti dei due piloti in tandem e un cannoncino a tiro rapido montato sotto il muso; inoltre hanno piccole ali su cui montano lanciarazzi e missili vari. Possiamo essere orgogliosi, perché anche noi italiani possediamo un elicottero cacciacarri nostrano: l'A-129 Mangusta, in tutto simile ai due giganti americani, ma molto più piccolo e maneggevole. I paesi dell'est sono invece abituati a veder solcare i cieli dal Mil Mi 24 Havoc, che oltre a essere il più grande elicottero cacciacarri che sia in circolazione, può trasportare un discreto carico di fanteria.
Ultimo arrivato il Ka-52 Alligator, che entrerà in servizio nel giro di un anno: si distingue per i due rotori sullo stesso albero e per la mancanza di rotore di coda. Entrambi i colossi ex-sovietici hanno i piloti affiancati.







La visione dello Hud a tutto schermo ci permette di immergerci profondamente nella battaglia.

NASO VERSO TERRA!



Un moderno campo di battaglia è molto pericoloso anche per un elicottero anticarro corazzato quale è il Ka-52 Alligator: cannoni antiaerei, missili spalleggiabili e mitragliatrici pesanti non vedono l'ora di vomitargli addosso quintali di piombo rovente. La tattica migliore da adottare è quella del gatto: avvicinarsi di soppiatto, attaccare di sorpresa da punti inaspettati e, se il nemico è troppo forte, darsela a gambe senza esitazione. Il difficile, in tutto questo, è che si è ai comandi di una macchina di parecchie tonnellate a una manciata di metri da terra: il nostro peggiore incubo sarà di urtare un albero, un palo o una casa, e stiamo certi che questo ci capiterà almeno qualche volta prima di diventare padroni del mezzo. Nel gioco avremo comunque quella possibilità di sopravvivere agli errori che i piloti reali, purtroppo, non hanno.

"Se siamo in aria c'è un motivo: portare a termine la missione!"

il primo è che le missioni seguono rigidamente un iter prestabilito, per cui non potremo sperimentare l'impiego delle armi senza prima avere completato il ciclo di addestramento basico di volo, e il secondo è che non avremo modo di interrompere l'istruttore quando parla, così, se per caso precipitiamo durante una missione o dobbiamo ricominciarla per qualsiasi motivo, saremo costretti a sorbirci di nuovo, come allievi indisciplinati, il discorso introduttivo del nostro flemmatico istruttore... Attenzione, perché l'addestramento all'uso delle armi è molto importante e accurato, per cui è consigliabile a chiunque non abbia voglia di spulciarsi il manuale per capire come usare le armi.

Il gioco fa pieno uso delle capacità della nostra scheda acceleratrice video: le esplosioni dei mezzi colpiti proietteranno intorno rottami di ogni tipo e i traccianti della contraerea ci sfrecceranno pericolosamente vicino; in caso poi che un missile ci colpisca senza distruggerci, il velivolo risentirà del colpo sbandando paurosamente. Una caratteristica peculiare del paesaggio in cui ci sposteremo con il nostro elicottero è davvero sorprendente e caratterizza il gioco rispetto agli altri: i paesaggi sono pieni di anfratti e rilievi in cui nasconderci.

Anche il sonoro ha una resa tridimensionale eccellente, esaltata se si dispone del sistema sonoro a più altoparlanti. Oltre ai rumori delle armi e del motore del nostro mezzo, le fasi della battaglia ci confonderanno con un caotico accavallarsi di ordini ai compagni di squadra e di comunicazioni del nostro secondo, l'armiere addetto alla designazione dei bersagli con l'illuminatore laser. Il combattimento è davvero molto entusiasmante, e ci troveremo bersagliati da ogni parte da tutti i tipi di ordigni possibili, senza poter dimenticare che se siamo in aria c'è un motivo: portare a termine, in questo inferno, la missione che ci è stata assegnata! Gli ostacoli alla nostra navigazione saranno rappresentati anche da pali elettrici, case, alberi e cespugli su cui potremo perfino appoggiare il nostro elicottero per rallentare una precipitosa caduta. In conclusione, dobbiamo dire che *Team Alligator* è molto divertente, nonostante non si distingua particolarmente per innovazioni rispetto ai suoi concorrenti: è piacevole soprattutto perché lo è il combattimento con gli elicotteri in sé e per sé, nonostante manchino alcune di quelle innovazioni (come per esempio l'abitacolo tridimensionale interattivo) che hanno portato i simulatori di volo ai livelli attuali

LE ARMI A BORDO DEL KA-52

Come i loro simili ad ala fissa, tutti gli elicotteri anticarro sono dotati di una panoplia di ordigni di tutto rispetto, e il Ka-52 non si discosta dai suoi simili in quanto a potenza di fuoco: l'arma meno letale è il cannoncino a tiro rapido da 30 millimetri montato su uno snodo parzialmente brandeggiabile. Seguono a ruota i lanciarazzi, che portano un numero variabile di ordigni esplosivi in grado di causare parecchi danni a quasi tutti i mezzi blindati e, a volte, anche ai carri armati. Per ultimi i missili teleguidati, che possono equipaggiare gli elicotteri sia in versione anticarro, e questi in genere sono in gran numero, sia in versione antiaerei, al massimo un paio per aumentare le probabilità di sopravvivenza del mezzo. Attenzione però che le nostre armi hanno un limite: i sensori con cui il nostro armiere deve illuminare i bersagli, perché il missile li colpisca e quindi dovremo mantenere il naso del nostro mezzo puntato in direzione del bersaglio finché il missile non lo avrà raggiunto.

GMC IN BREVE

Team Alligator è:
- entusiasmante nei duelli
- velocissimo
- poco adatto ai neofiti

Team Alligator non è:
- un arcade
- un simulatore vero e proprio
- per niente noioso

■ Casa Infogrames ■ Sviluppatore Simis ■ Distributore Infogrames ■ Telefono - ■ Prezzo 109.000 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, 100 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 300, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D, Glide ■ Multigiocatore Internet, in rete locale ■ Internet www.simis.co.uk

IN ALTERNATIVA...

Team Apache, Ago 98, 6
Comandiamo su difficili campi di battaglia l'avversario americano dell'Alligator.

Apache-Havoc, Mar 99, 8
Con *Apache Havoc* potremo pilotare un elicottero anticarro americano o russo.

Una sana scorrazzata per i cieli con molte battaglie. Niente male, ma la concorrenza è agguerrita e tecnicamente meglio equipaggiata.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

7

GENERE: GIOCO DI RUOLO

NOX

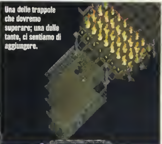
Guerrieri, maghi e incantatori in cerca di avventure e tesori sotterranei, combattono scheletri e demoni. Tutto già sentito? Forse no.



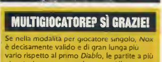


Anche senza schede 3D, la grafica si difende egregiamente.




Una delle trappole che dovremo superare; una delle tante, ci sentiamo di aggiungere.





PENSARE alla Westwood, vuol dire pensare alla saga di *Command & Conquer*. Questa casa di software statunitense è infatti principalmente nota per aver dato vita al fenomeno della strategia in tempo reale così come la conosciamo. A volte però, proprio a causa dello strepitoso successo di ogni capitolo della succitata saga, si corre il rischio di dimenticare che la stessa Westwood ha anche prodotto la serie dei vari *Lands of Lore*, giochi di ruolo di un certo spessore, a testimonianza del fatto che questi sviluppatori se la cavano egregiamente anche lontano dai campi di battaglia affollati da carri armati e fanteria pesante. C'è poi una certa rivalità con la Blizzard, rivalità che risale ai tempi in cui *C&C* era la risposta a *Warcraft* e che è continuata con i successivi giochi, fino ad arrivare allo scontro tra *Starcraft* e *Tiberian Sun*. Blizzard, però, aveva una freccia al suo arco che gli avversari non possedevano, e quella freccia si chiamava *Diablo*. Ora che il seguito di questo pluridecorato gioco sembra, lo speriamo, in dirittura d'arrivo, ecco che ancora una volta la rivalità torna a galla: è il momento per la Westwood di cercare la rivincita, è il momento di *Nox*.

Uno dei limiti più contestati di *Diablo* era dato dal suo svolgersi tutto all'interno di sotterranei e catacombe che, dopo ore di gioco, finivano un po' con l'assomigliarsi tutti. Mancava di varietà e di azioni che non fossero strettamente legate all'abbattere demoni a ripetizione. Chiaro che in modalità multigiocatore, la cosa passava in secondo piano, ma per chi si avventurava in solitudine, il limite diventava presto evidente. Bene, partendo dallo stesso principio, *Nox* porta il genere un buon numero di passi più in là, aggiungendo quella varietà di situazioni e di ambientazioni che danno maggior spessore all'esperienza di gioco. Inutile a questo punto negare che le similitudini tra i due titoli sono più che evidenti, ma siamo ben lontani dal poter tirare in ballo la vecchia storia dei cloni: *Nox* è un gioco con una sua personalità ben precisa e che, rispetto a *Diablo*, vanta differenze notevoli.

Si comincia con un'introduzione filmata che ci mette al corrente della trama: Jack Mower, il nostro alter-ego virtuale, è un normale ragazzo americano che vive in Florida e che, da buon americano, va pazzo per la televisione. Ha diverse qualità, gli piace il wrestling e sa smontare e rimontare il motore di una macchina anche a occhi chiusi. Ciò che Jack non sa è che qualcuno, nel regno di Nox, lo ha eletto come l'essere prescelto per ristabilire l'ordine e la pace. La strega Hecubah sta infatti mettendo a ferro e fuoco tutto il reame e, per questioni che non ci è dato conoscere, sembra che soltanto Jack abbia il potere di fermarla. È qui che entra in scena il tradizionale e ormai ben noto varco dimensionale (protagonista di molti videogiochi) attraverso il quale veniamo trasportati nelle lande di Nox.

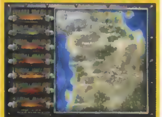
Decisamente molto scarna come trama, e infatti nel gioco manca quel pizzico di atmosfera "maligna" che permea i labirinti sotterranei di *Diablo*, ma andiamo avanti. Scopriamo che ci sono tre classi di

TUTTO IN ITALIANO!

Nox è steto interamente localizzato in italiano e con ottimi risultati. Troppo spesso, purtroppo, il doppieggio nella nostra lingua non rende giustizie allo spirito dei giochi. Una questione di "intenzione", probebilmente, che he permesso a molti demoni e negromanti di perlere sì in italiano, me con il tono incolore tipico degli annunci in un centro commerciele. Queste tendenza, per fortune, sembra stia lasciando il posto a doppiatori in grado di "interpretare", oltre che di tradurre. *Nox* è un tipico caso in cui un vecchio mego ha le voce gorgogliante di un vecchio mago, e non quelle impersonale di un addetto el centralino.

MULTIGIOCATORE? SÌ GRAZIE!

Se nella modalità per giocatore singolo, *Nox* è decisamente valido e di gran lunga più vario rispetto al primo *Diablo*, le partite a più giocatori non saranno da meno. Alla Westwood hanno fatto le cose in grande e hanno approntato uno spazio in rete dedicato a *Nox*, chiamato Westwood on line, dove potremo darci battaglia con giocatori di tutto il mondo. Oltre al classico "tutti contro tutti", potremo gustarci altri quattro tipi di scontri multigiocatore. La modalità "Flag Ball" è certamente la più intrigante e consiste in una sorta di partita di calcio tra due squadre dove l'obbiettivo è quello di abbattere la bandiera avversaria per mezzo di una grossa palla.



COME SI CAMBIA...

I capi di abbigliamento, nel mondo di *Nox*, non mancano. Si parte in jeans, maglietta e scarpe da ginnastica per ritrovarsi poi bardati di armature a scaglie o avvolti in vaporosi mantelli. Tutto ciò che faremo indossare al nostro personaggio lo potremo vedere realmente indossato, e la grafica cambierà in relazione anche per i dettagli minuscoli: bracciali e stivali compresi. Un dettaglio che può apparire scarsamente rilevante, ma che testimonia la cura profusa nel gioco e che regala il piacere di vedere il nostro eroe cambiare radicalmente durante lo svolgersi della sua, e della nostra, avventura.







NOX VS DIABLO 2

La domanda sorge spontanea: ma *Nox* è meglio di *Diablo 2*? impossibile dirlo, almeno per il momento. Il gioco Blizzard vanta un precedente di strepitoso successo, cinque classi di personaggi, un'atmosfera unica e, per quanto visto finora, una grafica straordinaria. Dalla sua, *Nox* offre tre strade completamente diverse, una buona grafica e una giocabilità solida. Probabilmente, però, il suo pregio più grande rispetto a *Diablo 2* è quello di arrivare sugli scaffali dei negozi con largo anticipo.



Potevano mancare gli scheletri in un gioco del genere?



personaggi: Jack può decidere se intraprendere la carriera di guerriero, di mago o di incantatore. Le differenze tra le tre classi sono molto profonde e già da questo punto, il gioco prende una sua direzione definita. Non si tratta, infatti di differenze esclusivamente estetiche: ognuna delle tre classi ha capacità, abilità e risorse assolutamente uniche, tanto che l'esperienza che matureremo nei panni del mago ci sarà totalmente inutile nel caso dovessimo rigiocare l'avventura nei panni del guerriero. Questo accade non solo per i diversi approcci al nemico e alle differenti armi e incantesimi disponibili, ma anche e soprattutto perché ogni classe ha una sua avventura separata. Intendiamoci: i luoghi che visiteremo saranno sempre più o meno gli stessi, ma in base al personaggio che sceglieremo, li affronteremo in una sequenza diversa, avremo differenti obbiettivi primari e secondari, incontreremo persone diverse e saremo chiamati a particolari compiti. Alla base di ogni storia c'è sempre la malvagia Hecubah, ma il modo in cui ci metteremo alla caccia di questa maligna creatura cambierà in base al nostro personaggio. Non è azzardato dire che *Nox* offre tre giochi diversi all'interno della stessa confezione. Se consideriamo poi che il tutto risiede su due CD il primo dei quali contiene anche l'installazione, era ben lungi dall'essere completato dopo una quindicina di ore di sessione quasi ininterrotta, possiamo avere un'idea abbastanza precisa su ciò che questo titolo ha da offrire in termini di longevità.

"Potremo giocare tre avventure diverse"

Prima di entrare nel gioco vero e proprio dovremo creare il nostro personaggio, una formalità che prenderà il tempo di un battito di ciglia, proprio perché siamo molto lontani dalla precisione con la quale vengono stabiliti gli attributi nei giochi di ruolo "puri". Potremo anche cambiare il nome a Jack o stabilire i colori del suo abbigliamento di



A colloquio con il mago Horvath. Saremo i suoi nuovi assistenti.


I labirinti sotterranei ovviamente non mancheranno, anche se l'azione si svolge soprattutto all'esterno.

SERIAMENTE... MA NON TROPPO

Pur essendo a volte sottilmente inquietante, *Nox* è un gioco che non si prende troppo sul serio. Già nella introduzione filmata ci sono diffuse tracce di umorismo e, proseguendo nell'avventura, molti episodi slegati dalla trama vengono a sdrammatizzare un po' gli eventi. Tanto per fare un esempio, nel castello dei maghi troveremo un vecchio signore della magia intento nei suoi esperimenti di teletrasporto. Ci chiederà di dargli una mano, ma qualcosa andrà storto e il vecchio mago si trasformerà in rospo. A questo punto, pieno di vergogna, ci darà il permesso di andarcene sostenendo che c'è ancora qualcosa da perfezionare, ma può cavarsela benissimo da solo.

PRIMA, SECONDA E TERZA CLASSE...

Le tre classi di personaggi presenti nel gioco sono profondamente diverse l'una dall'altra, non solo graficamente, ma anche e soprattutto per via delle abilità particolari proprie di ciascuna classe. Possiamo stare certi che giocare con un mago o con un guerriero richiederà stili di gioco completamente differenti.

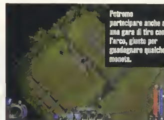

GUERRIERO: Totalmente privo di abilità magiche, il guerriero può fare affidamento solo sulla sua forza. Può usare tutte le tipologie di armature e armi, eccetto l'arco.


INCANTATORE: La sua forza non è nelle armi, ma nelle sua capacità di ammaliare animali ed evocare creature magiche. Si difende con l'arco, ma solo in casi estremi.


MAGO: Fin troppo debole nei combattimenti corpo a corpo, incapacitato nell'uso delle armature, il mago ha la sua forza nei devastanti incantesimi e nelle trappole.

partenza, nonché le sue caratteristiche somatiche, sotto forma di barba, capelli e basette. Una volta fatto ciò saremo pronti a cominciare il viaggio e faremo conoscenza con il sistema grafico. Niente di particolarmente spettacolare, non abbiamo a che fare né con i poligoni, né con le tre dimensioni. *Nox*, infatti, è un gioco bidimensionale visualizzato con una prospettiva isometrica dall'alto (la stessa di *Diablo*). Nonostante questo e la totale assenza di accelerazione grafica, l'aspetto generale si fa apprezzare per la pulizia, per la brillantezza dei colori e per la cura dei dettagli. Inoltre, particolare da non sottovalutare, in questo modo il gioco risulta accessibile anche a chi non possiede un computer particolarmente potente.

Il controllo dell'azione avviene quasi completamente tramite mouse, e le funzioni principali sono accessibili dall'interfaccia, nella parte bassa dello schermo. C'è però un comodo sistema di scorciatoie da tastiera


Potremo partecipare anche a una gara di tiro con l'arco, giusto per guadagnare qualche moneta.

utili per accelerare certe operazioni come l'ingurgitare una pozione per la cura o un antidoto; un sistema che si fa particolarmente apprezzare durante i combattimenti, quando c'è poco tempo e i nemici sono ovunque. Proprio i nemici rappresentano una delle principali fonti di varietà del gioco: ce ne sono di tutti i tipi, alcuni strettamente collegati al filone fantasy come gli scheletri guerrieri o gli orchi, altri più subdoli come le sanguisughe o i cosiddetti "urcini", sorta di piccoli roditori abili nel lancio delle pietre. I combattimenti sono molto numerosi, ma l'uso delle armi non è l'unica attività che saremo chiamati a compiere. Troveremo aree segrete, avremo bisogno di reperire chiavi di accesso a determinate zone e dovremo superare trappole di vario genere che richiederanno velocità e prontezza di riflessi. Tutti elementi che servono a rendere l'azione molto più variegata rispetto al termine di paragone *Diablo*, e che spezzano la monotonia di un gioco basato esclusivamente sui combattimenti. Oltre a tutto questo c'è anche la compravendita di oggetti, che potremo effettuare presso i numerosi mercanti che troveremo lungo la strada. In questi bazar potremo far riparare oggetti, acquistare armi e, generalmente, procurarci equipaggiamenti più avanzati in cambio di denaro. Tutte cose che diventeranno indispensabili con il progredire dell'avventura, quando saremo saliti di livello e ci saremo impadroniti di maggiori conoscenze.

Nox ha il grande pregio di una curva di apprendimento molto ben calibrata e bilanciata. Si comincia in sordina, con la sensazione che tutto sia quasi fin troppo facile, ma lentamente ci si trova sempre più invischiati nel gioco e alle prese con avversari sempre più ostici. Il punto chiave è che questo accade quasi senza che ce ne rendiamo conto, salvo poi dare un'occhiata all'orologio e scoprire che stiamo giocando da circa sei ore ininterrottamente. Niente da dire, a questo punto, anche sulla giocabilità.

Siamo dunque di fronte a un grande gioco? In verità i presupposti ci sono, ma forse manca un po' di quell'atmosfera lugubre che rendeva *Diablo* così emozionante.

La grafica fa il suo lavoro e anche le musiche di sottofondo danno quel sapore epico che si adatta bene al contesto, ma forse un po' di "cattiveria" in più non avrebbe guastato. Si tratta comunque di considerazioni che nulla tolgono al valore effettivo del lavoro svolto da Westwood. *Nox* è un gioco molto bello e ricco di tocchi di classe, che si lascia giocare senza problemi e che ci fa perdere la nozione del tempo. Forse *Diablo 2* ne farà polpette, o forse, in questo momento, i programmatori della Blizzard si staranno grattando la testa pensando che *Nox* è ricco di ottime trovate, giocabile, longevo e... già nei negozi!

GMC IN BREVE

Nox è:
- Veloce
- Ben calibrato
- Il primo concorrente di *Diablo 2*

Nox non è:
- Graficamente spettacolare
- Di certo troppo breve
- Probabilmente il gioco dell'anno, però...

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore Westwood ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P200 MMX, 32 MB RAM, 300 MB HD ■ Sistema Consigliato Pentium II 266, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici nessuno ■ Multigiocatore via rete o Internet ■ Internet www.westwood.com

Un ottimo gioco! *Nox* terrà noi e i programmatori della Blizzard incollati ai monitor per lunghe ore. Noi ci divertiremo da matti, loro un po' meno.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	9

8

IN ALTERNATIVA...

Diablo — Ha scandalizzato i puristi del gioco di ruolo e fatto impazzire tutti gli altri

Art of Magic, Feb 99, 7 — Dai programmatori della serie *X-Com*, un gioco bello e molto originale

GENERE: PUZZLE

BUST-A-MOVE 4

Tornano le esplosive bollicine blu. Ma anche rosse, gialle, arancioni...

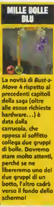


Basta una bolla al posto giusto e anche questo schema sarà risolto!



Giocando contro un avversario, "spediremo" i bolle che eliminiamo dal suo lato.

MILLE BOLLE BLU



La novità di *Bust-a-Move 4* rispetto ai precedenti capitoli della saga (oltre alle esose richieste hardware...) è data dalla carrucola, che appesa al soffitto collega due gruppi di bolle. Dovremo stare molto attenti, perché se ne libereremo uno dei due gruppi di un botto, l'altro cadrà verso il fondo dello schermo!

LA saga di *Bust a Move 4* è un raro esempio di "saga" videoludica che resiste comodamente e tranquillamente al passare del tempo, rinnovandosi quasi ogni anno senza cambiare la "matrice" del suo successo originale. L'obiettivo è semplice: abbiamo a disposizione un rettangolo nero governato dalla legge di gravità in cui sono appese un certo numero di "bolle" colorate.

Per evitare di fare una brutta fine, ovvero che le bolle raggiungano la base del nostro box nero, dovremo lanciarne altre e creare un "tris" di tre bolle, che puntualmente esploderanno sollevandoci il morale e salvandoci la vita. Sembra semplice? Beh, dopo anni di evoluzione i livelli di *Bust-a-move 4* sono diventati davvero complessi, e comprendono una serie di marchingegni e bolle speciali. Il piatto forte di questo capitolo è senz'altro la "carrucola", che collega normalmente due gruppi di bolle. Se non stiamo attenti, facendo esplodere le bolle di un gruppo, la carrucola si sbilancerà e perderemo la partita senza neanche rendercene conto.

Tra le bolle "speciali" ne segnaliamo un paio davvero interessanti: quelle con l'arcobaleno sono dei "camaleonti" che prendono il colore dei "tris" che completiamo in loro vicinanza, mentre quelle a "stella" fanno esplodere tutte le bolle di un particolare colore, completando in un sol colpo anche gli schemi più complessi.

Per aggiungere un po' di varietà, sono state inventate o riviste modalità di gioco originali e interessanti: sfida contro un amico, contro il computer, modalità "arcade" e, soprattutto, la "storia", ovvero una serie di schemi divisi in "gruppi" che hanno il nome di Tarocchi ("gli Amanti", "il Pazzo", "Il Carro") e che hanno qualche caratteristica in comune. Purtroppo, dobbiamo dire che giocando a *Bust-a-Move 4* abbiamo però avuto la spiacevole sensazione di avere a che fare con un prodotto da un lato, quello della giocabilità, eccezionale, ma piuttosto lacunoso sotto l'aspetto della realizzazione tecnica: i programmatori infatti non hanno neppure tentato di ottimizzare il gioco per un modesto Pentium - infatti *Bust-a-Move 4* richiede un computer a dir poco esagerato per la grafica bidimensionale, seppur colorata, dei suoi livelli. Inoltre, non è possibile modificare la configurazione dei comandi da tastiera.

"È il classico gioco da cui non ci staccheremo tanto facilmente"

Per evitare quindi che uno dei migliori passatempi diventi una fucina di emicrania e frustrazione, consigliamo *Bust-a-Move 4* solo ai possessori di Pentium 2, e con tanta, tanta RAM, oppure di giocare alla (ridicola) risoluzione di 320x200, che mancava dai nostri monitor da un sacco di tempo.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Bust-a-Move 4 è:
- Divertente
- Piecevole de giocare in due
- Coinvolgente

Bust-a-Move 4 non è:
- Per i computer poco potenti
- Per i computer con poca RAM
- Originale



La carrucola può essere molto infida...

■ Casa Virgin ■ Sviluppatore Cyberfront ■ Distributore Halifax ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo P200 MMX, 32 MB RAM, 350 MB HD ■ Sistema Consigliato PII, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Nessuno ■ Multigiocatore In due sullo stesso computer ■ Internet www.interplay.com

Divertente, giocabile e immediato. Nonostante qualche difetto secondario, siamo sicuramente di fronte a un vero capolavoro!

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	9	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	9	

IN ALTERNATIVA...

Pandora's Box, Apr 00 8 — Divertente e piacevole collezione di puzzle. Basta girare pagina per leggere la prova!

Puzzle Bobble, Lug 97, 8 — Il "primo" della serie per PC. Indimenticabile e divertentissimo!

PANDORA'S BOX

Dalla Russia con tanto amore? Ci siamo quasi...

■ Casa **Microsoft** ■ Distributore **Microsoft** ■ Prezzo **L. 55.000**



Una delle prove a tre dimensioni: ricostruiamo una statua tagliata a fette...



NEL lontano 1989 è nato un mito: *Tetris* faceva la sua comparsa in tutto il mondo, inventando un genere. Il suo creatore, Alexey Pajitnov, è misteriosamente scomparso, senza lasciar nessuna traccia, fino a oggi, almeno. Torna con un altro grande gioco, un altro grande puzzle game. *Pandora's Box*, infatti, è l'ultimo esempio di come si possa realizzare un gioco senza sistemi grafici particolari, ma sfruttando una buona idea di fondo e guarnendola con una trama decisamente originale. La storia di *Pandora's Box* si basa sul mito del vaso di Pandora, la leggendaria urna contenente i sette mali, liberati dalla curiosità della donna a cui erano stati affidati.

I famigerati sette mali sono tornati in veste di sette spiritelli che hanno invaso il nostro pianeta: a noi il compito di recuperarli e richiuderli dentro il vaso magico. Per riuscire nell'impresa, dovremo viaggiare di città in città, a zonzo per il mondo, e scovare i quattro pezzi che raccontano la storia di uno dei sette spiritelli che stiamo cercando. Guadagnati i quattro pezzi, potremo sfidare lo spiritello per catturarlo. Questa è l'epica storia che dovremo riuscire a vivere, anzi, a portare a termine. Per farlo, dovremo trovare i pezzi che azionano la scatola e risolvere vari giochi di genere sempre diverso.

All'interno di *Pandora's Box*, infatti, troveremo ben dieci diversi puzzle game diversi, ripetuti con un livello di difficoltà sempre crescente. Per esempio: dovremo ricostruire una foto tagliata a rettangoli, i cui pezzi sono stati ingranditi e/o rimpiccioliti, o, anche, ricostruire un oggetto tridimensionale. Una delle altre nostre prove più impegnative, sarà quella di rimettere in ordine persino una foto tagliata a spicchi.

"Pandora's Box comprende più di 350 diversi giochi e varianti"

Questo genere di "prove", sempre più complesse e intelligenti, saranno la chiave per riuscire a ottenere, oltre a una delle parti del vaso di Pandora, anche dei suggerimenti per le prove o dei jolly, capaci di risolvere il gioco automaticamente. Il divertimento di *Pandora's Box* è "limitato" a più di 350 diversi giochi e promette di tenerci incollati per un bel po' di ore al monitor, ingannando il tempo tra una sfida a *Quake III Arena* e una partita a *FIFA 2000*. Un passatempo davvero accattivante e molto intelligente, originale e perfetto per tutti i tipi di videogiocatori.

Incredibilmente appassionante e molto vario per i diversi enigmi presentati. Sicuramente il migliore della categoria!

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	8

8

SHANGAI SECOND DYNASTY

■ Casa **Activision**
■ Distributore **Leader**
■ Prezzo L. **59.900**

Shangai Second Dynasty è la riedizione di *Shangai Dynasty*, ottimo puzzle game uscito un anno fa. Peccato che il titolo non esca in versione budget, ma come nuovo prodotto. Il primo problema è che il gioco non è assolutamente variato, mantenendo gli stessi innegabili pregi, ma anche i suoi principali difetti. Il principio è semplicissimo: abbiamo 144 tasselli rettangolari, fatti come i pezzi del domino, uguali a quattro a quattro. Lo scopo è quello di eliminare tutti i tasselli, sfilandoli dallo schema con cui stiamo giocando o da destra o da sinistra. Terminati tutti i pezzi abbiamo vinto la partita. Sicuramente non è emozionante, ma non è un'impresa così semplice come potrebbe sembrare. Le disposizioni possibili dei pezzi e lo stile con cui sono disegnati sono tantissimi e ci permettono di misurarci con prove sempre più ardue e complesse da superare. Oltre alla versione base del gioco, quella originale, potremo misurarci nel Pandemonium, ovvero in quattro su uno stesso schema.
Shangai Second Dynasty è un ottimo puzzle game, ma non offre abbastanza vere variabili al proprio divertimento. Da prendere se abbiamo mancato il primo, altrimenti ci sono valide alternative!

GRAFICA	6
SONORO	5
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7

6



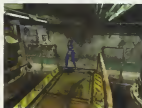


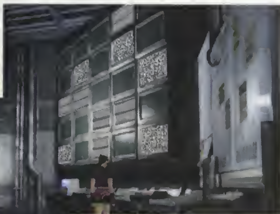
GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

RESIDENT EVIL 2

■ Casa **Capcom** ■ Distributore **Leader** ■ Prezzo **39.900**







Per riuscire a superare i molti ostacoli del gioco, dovremo escogitarne di tutti i colori.

PAURA e divertimento: una strana scelta, eppure in *Resident Evil 2* ci capiterà di continuo. In questo secondo episodio (che sulla PlayStation ha già raggiunto quota tre), impersoneremo Leon, un agente del Raccoon Police Department, e Claire, la sorella di Chris, eroe del primo episodio. Lo scopo dell'avventura che ci apprestiamo ad affrontare, sarà quello di riuscire a scoprire cosa è successo nella foresta di Raccoon e quali strani collegamenti ci sono tra il dipartimento di polizia e la Corporazione. Sono successi, infatti, tanti strani fatti

"L'eccellente trama si ricollega a quella del primo episodio"

dopo la missione di Chris Redfield, e la situazione a Raccoon non è certo migliorata da allora. Al nostro arrivo in città, ci renderemo subito conto che il T-Virus si è diffuso e quasi tutti gli abitanti sono stati contaminati e si stanno trasformando, poco a poco, in orribili mostri. Per cercare di salvare la vita dei nostri due eroi (e degli altri due personaggi che incontreremo, la piccola Sherry e la misteriosa Ada), dovremo essere bravi a capire come risolvere i piccoli e grandi enigmi sparsi in tutto il gioco, utilizzando in modo appropriato e sapiente, sia le armi sia gli oggetti che avremo a disposizione. L'aspetto migliore del gioco è, però, dato da due altri aspetti: in primo luogo la trama, studiata per ricollegarsi con quella del primo episodio e lasciare alcune "porte aperte" verso il terzo capitolo della saga - non dimentichiamoci che in *Resident Evil 2* giocheremo l'avventura prima con un personaggio, poi con l'altro dall'inizio, subendo vantaggi (o svantaggi) della prima partita. Altra ottima caratteristica di *Resident Evil 2* è lo stile "noir" con cui la storia si dipana, con un'ottima crescita della tensione nel gioco, che cattura la nostra attenzione dal primo all'ultimo schema. Da non perdere per nessun motivo!

GIOCHI COMPUTER

Un bellissimo gioco a un prezzo spettacolare. Che stiamo aspettando?



CARMAGEDDON II
CARPOCALYPSE NOW

■ Casa **SCI**
■ Distributore **Leader**
■ Prezzo **39.900**



Ottimo incidente! Ci siamo guadagnati un bel gruzzoletto...

Quando *Carmageddon II - Carpocalypse Now* comparve nei negozi, circa due anni fa, suscitò molto scalpore; tanto quanto il precedente episodio, il primo *Carmageddon*. Questo a causa dello stile del gioco, davvero unico nel suo genere. In *Carmageddon II - Carpocalypse Now* dovremo guidare la nostra macchina (addobbata con missili, rostri da guerra e carrozzerie super resistenti) attraverso molti e diversi circuiti cittadini (e non!) per cercare di guadagnare cifre sempre più considerevoli. Per arrivare alla vittoria della competizione, avremo tre diverse vie: potremo, semplicemente, arrivare primi in fondo alla gara, investire tutti i pedoni che troviamo in giro per il circuito o, ancora più divertente, distruggere tutte le macchine dei nostri avversari! Infatti, il particolare unico di questo gioco è il crudo stile con cui realizziamo i punti e guadagniamo secondi e crediti mettendo sotto con la macchina i pedoni in maniera sempre più spettacolare o causando incidenti sempre più incredibili. Un gioco irriverente, divertente e molto "splatter"!

GIOCHI COMPUTER





LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2000* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Quake III
GMC.Gorman
"E' tutta colpa del ping!"



Quake III
GMC.Kevorklan
"Pendi un razzo e richiama domani!"



Quake III
GMC.CAIO
"Adesso che ho il G4..."



Quake III
BANNED.NEON
"Ah, non mi volete più bene, eh?"



Quake III
GMC.HOMER
"Sempre e solo instagib!"



Bubble Bobble
WOLF
"Basta con lo strapotere del 3D"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711

CD VERTE
0331/226900

CTO
051/753133

HALIFAX
02/413031

LEADER
0332/874111

MICROIDS
02/38093618

MICROSOFT
02/703921

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.



2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) QUAKE 2 Gen 98 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 98 ■ **Demo:** Mag 98
Armi micidiali, livelli labirintici e mostri spaventosi: introduzione ideale agli sparatutto 3D

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Natale 99
■ **Demo:** Natale 99

Il campionato di calcio del nuovo millennio ha già il suo vincitore, perlomeno su computer. Un gioco che colpisce al cuore tutti gli sportivi.



2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta ...

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al ... numero di squadre disponibili

5) WORLD WIDE SOCCER Ott 97 VOTO 9
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97
Sebbene sia ... superato ...

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto: 8
■ **Trucchi:** Dic 99
■ **Demo:** Lug 99

Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra.



2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un ... tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy, una garanzia di qualità

4) SWAT 3 Feb 00 VOTO
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della ... di Los Angeles tornano in azione. Una simulazione realistica e impegnativa

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 99
Strategia, az... ed esoscheletri in un gioco che ci terrà ... incollati al monitor fino all'ultima missione

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Un miracolo degli sviluppatori italiani della Milestone, fondato sulla grafica mozzafiato e l'incredibile qualità globale



2) GRAN PRIX 2 Mag 99 VOTO
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mag 97
Un capolavoro un po' datato, ma ancora in grado di offrire tante emozioni su quattro ruote

3) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo

4) GRAND PRIX LEGENDS Ott 98 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 98
Corse appassionanti tra i nomi che hanno fatto la storia della Formula Uno

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa: Actualize Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata ... titolo per veri intenditori

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Dic 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Feb 00
■ **Demo:** Natale 99

Il nostro cammino nella storia dei grandi popoli si sposta nel Medioevo, con nuove battaglie e meraviglie architettoniche inarrivabili



2) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

3) WARZONE 2100 Mag 99 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Apr 99
Il primo gioco di strategia a disporre di una grafica ... e di qualche migliaio di unità

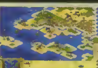
4) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come ... resta comunque un titolo imperdibile

5) TIBERIAN SUN Ott 99 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nat 99/Gen 00 ■ **Demo:** Feb 00
L'ultimo episodio della serie di Command & Conquer. Niente di ...

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere



2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo: il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno
Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali



2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia

3) SIM CITY 3000 Mar 99 VOTO 8
Casa EA/Maxis Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Apr 99 ■ **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli

4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO
Casa Dinamic Multimedia Distributore Edicola
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio aggiornato con tutti i dati della nuova stagione

5) ROLLERCOASTER TYCOON Giu 99 VOTO 7
Casa Microprose Distributore Leader
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Apr 99
Perfetto per trascorrere ore di gioco spensierate costruiamoci un parco divertimenti su misura

AVVENTURE

1) LA TRILOGIA DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97 Voto
■ **Trucchi:** Gen 98
■ **Demo:** Set 97
Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: è il caso di dire che chi scopre questa trilogia trova un tesoro



2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Gen 99 ■ **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

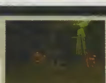
3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Sett/Ott 99 ■ **Demo:** Nessuno
Un ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett

5) NOCTURNE Nat 99 VOTO 8
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un avventura a tinte forti, ideale per gli amanti dell'horror con un computer veloce

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Feb 00
Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto



2) MESSIAH Feb 00 VOTO
Casa Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile

4) OUTCAST Lug 99 VOTO
Casa. Infogrames Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Set 99
Un avventura di grande atmosfera. Immersa in una grafica appagante, senza utilizzare le schede 3D

5) URBAN CHAOS Feb 00 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00
Un titolo ricco di azione e di idee innovative. Convincente nonostante la grafica

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno
Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo



2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) F18/E SUPER HORNET Nat 99 VOTO 9
Casa DI Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 00
Dal ponte di decollo ai cieli pieni di nemici. Il miglior caccia della marina Usa riprodotto in ogni dettaglio

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO
Casa: Empire Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet, nella drammatica cornice della guerra di Corea

5) EUROPEAN AIR WAR Dic 98 VOTO 7
Casa Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 98
La Seconda Guerra Mondiale combattuta con il più convincente simulatore della sua categoria

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto. 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno
Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons.



2) BALDUR'S GATE Gen 99 VOTO 8
Casa. Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Mag 99 ■ **Demo:** Nessuno
L'ambientazione nei Reami Dimenticati del gioco Dungeons & Dragons per tante avventure fantasy

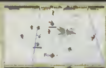
3) SYSTEM SHOCK 2 Ott 99 VOTO
Casa. EA/Looking Glass Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nov/Dic 99 ■ **Demo:** Ott 99
Un'avventura di grande atmosfera tra computer impazziti e inquietanti presenze aliene. Eccellente!

4) FINAL FANTASY VIII Mar 00 VOTO 7
Casa: Squaresoft Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00
Il gioco di ruolo giapponese nella sua forma più pura. Un ambientazione vastissima e coinvolgente

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma aspettiamo a comprarlo fino all'ultima patch

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2000
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 99 Voto 8
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Nov 99
L'hockey su ghiaccio come avremmo sempre voluto giocarlo. Non possiamo perdere questa nuova versione!



2) JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL Giu 99 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nessuno
Tutti i giochi da bar più conosciuti raccolti in una comoda versione virtuale

3) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre

4) MADDEN NFL 99 DIC 98 VOTO
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Ago 98 Giu 99 ■ **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti: il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano

5) ROLAND GARROS 99 Ago 99 VOTO 8
Casa Microfolies Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande tennis del circuito ATP graficamente rinnovato e molto giocabile a ogni livello.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE Dic 98 VOTO 9
Casa EA Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) X-WING VS TIE FIGHTER Giu 97 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 97

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa Sega Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) SHANGHAI SECOND DYNASTY Apr 00 VOTO 7
Casa Activision Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

3) WING COMMANDER V Feb 98 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore C.T.O.
■ **Trucchi:** Giu 98 ■ **Demo:** Feb 98

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99

2) THIEF Feb 99 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Feb 99

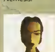
3) WORMS ARMAGEDDON Mar 99 VOTO 8
Casa Microprose Distributore Leader
■ **Trucchi:** Set 99 ■ **Demo:** Mag 99

LE CINQUE BAMBOLE DA METTERE SUL CALENDARIO DEI VIDEOGIOCHI

Ecco cinque protagoniste per i mesi "caldi" del nostro hobby preferito:



1) Nemesis (*GMC*)
Lo staff di GMC annovera anche la più amata dai videogiocatori italiani: la brillante e misteriosa Nemesis.



2) Lara Croft (*Tomb Raider*)
L'unica ragazza che fa concorrenza all'omino della Michelin.



3) Rynn (*Drakan: Order of the Flame*)
Capelli rossi e occhi verdi. La sera ci viene a prendere sotto casa col drago.



4) Padrona (*Dungeon Keeper 2*)
Ha un fisico da urlo, indossa abiti attillatissimi e sa cucinarci a puntino.



5) Elexis Sinclaire (*Sin*)
Non vincerà mai il Nobel per la chimica, ma a noi non importa.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Dave Perry ci ha regalato alcuni dei giochi più fantasiosi e originali degli ultimi anni. Abbiamo parlato con lui in occasione dell'annuncio del nuovo progetto della Shiny, ovvero *Sacrifice*.

DAVE PERRY

Puoi dirci perché hai scelto *Sacrifice* come nuovo progetto della Shiny?
L'ultimo gioco che abbiamo realizzato era una simulazione di elicottero (*R/C Stunt Copter* su PlayStation), mentre *Messiah* si occupava di bambini con poteri paranormali e possessioni. Questo gioco, invece, è un epico strategico 3D multigiocatore: il nostro scopo è quello di realizzare qualcosa di diverso ogni volta per mantenere alto l'interesse del team e affrontare sempre nuove sfide.

C'è qualcosa di particolare che consideri attualmente una sfida?
Uno dei problemi principali dei giochi tridimensionali è la visuale da telecamera che può permettere al giocatore di vedere molte unità contemporaneamente. In giochi come *Myth* si cerca di controllare le visuali per impedire all'utente di visualizzare centinaia di persone per volta. Se c'è una libertà completa c'è sempre anche qualche "trucco" che rende i personaggi bidimensionali. Le tecniche che consentono di avere centinaia di personaggi 3D in un gioco sono molto significative. Il giocatore deve avere la possibilità di guardarsi intorno e di cliccare anche su oggetti che sono distanti miglia e miglia, senza che questo renda l'esperienza ingiocabile. Per ora, le cose sembrano funzionare molto bene

Come sarà una partita standard?
È un gioco molto "aggressivo", più un gioco di guerra che uno strategico: non ci sarà Tiberium da raccogliere per mezz'ora prima di cominciare le esplorazioni. Il giocatore verrà catapultato subito in mezzo al territorio. È un po' come un gioco di scacchi in cui l'altare del giocatore rappresenta il re: se si riesce a catturare il re avversario, si vince la partita. Bisogna, quindi, bilanciare molto bene i livelli e le mappe in modo da costringere i giocatori a salvare e a fare attenzione.

Quali sono gli elementi che consideri particolarmente interessanti?
È possibile giocare in prima persona con uno qualsiasi dei personaggi sotto il nostro controllo, guardando il mondo attraverso i suoi occhi, quindi trasferire nuovamente la propria coscienza dentro il mago, il nostro "alter-ego". Questo significa che possiamo piazzare "vedette" nei punti critici e organizzare imboscate ai nemici molto facilmente. Ci sono anche degli elementi di gioco di ruolo, poiché il nostro mago aumenterà le proprie abilità con l'esperienza: a ogni partita le nostre caratteristiche cambieranno. Se rubiamo l'altare di un nemico, possiamo condurre sacrifici anche su di esso, ottenendo degli incantesimi "misti".

Il fucile da cecchino di MDK ha avuto tanto successo che praticamente tutti i giochi successivi ne hanno copiato l'idea. Come ti senti al riguardo?
No, non la penso così. Non credo che nessuno possa vantare la paternità di un "concetto". Penso che tutti i giochi siano ibridi di quello che è già presente sul mercato. La vera sfida di quest'epoca è l'Intelligenza Artificiale, ma nessuno potrà mai affermare che sia una sua proprietà.
Si può essere i primi a produrre qualcosa, ma sarà sempre, in qualche modo, un miglioramento di qualcosa di precedente. In ogni caso, mi fa piacere vedere altre case di sviluppo che "copiano" le nostre idee. Mi piacerebbe molto che qualcuno sviluppasse qualche altro prodotto sulla "possessione", portando questo concetto a limiti a cui noi non abbiamo pensato.
Spero che accada veramente, prima o poi.

I giochi della Shiny sono, in genere, concentrati unicamente sulla giocabilità: pensi che questa sia un'anomalia all'interno dell'industria videoludica attuale?
Il nostro principio è sempre quello di avere un punto centrale, non faremmo mai uscire niente senza una forte idea alla base, e non possiamo descrivere le idee alla base dei nostri giochi come "un incrocio tra *Command & Conquer* e *Total Annihilation*" sono sempre concetti innovativi.
Ecco perché ci è piaciuto sviluppare *Stunt Copter*, perché non c'è attualmente nessun altro gioco come quello.
E con *Messiah* le cose sono andate allo stesso modo. La gente continua a dire che è difficile inventare nuovi generi o creare qualcosa di nuovo, ma noi ci proviamo seriamente ogni volta.
Questo è quello che ci consente di andare avanti: il fatto che ci divertiamo.



Sacrifice offre una completa gamma di disastri di proporzioni bibliche: ecco l'uragano.

Sacrifice

Vediamo in anteprima le immagini più recenti della nuova creatura di casa Shiny!

Queste immagini devono provenire dagli incubi notturni di qualche sviluppatore.



Le creature sono realistiche e orrende e ricordano "Alice nel Paese delle Meraviglie".



Potremo scegliere una visuale in prima o in terza persona.



Alcuni elementi in queste immagini sono solo dei riempitivi, ma sono comunque graficamente impressionanti.

"Penso che l'ideale assoluto sarebbe avere una completa libertà all'interno del mondo virtuale. I giochi sono un'attività d'evasione e non devono essere tutti cyberpunk"

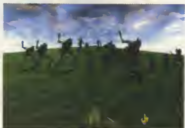
[redacted]

C'è qualcun altro dell'industria videoludica che prendete in considerazione?
C'è un gioco che mi piace molto, ma che non ho ancora avuto il tempo di giocare: Rogue Spear. Ho comprato *Flight Simulator 2000*, ma sono rimasto un po' deluso. Ho giocato molto ad *Age of Empires II* (un gioco che richiede un intero pomeriggio per una partita decente). In questo periodo sto giocando a *Soul Reaver*, che non mi ha entusiasmato molto (i personaggi sono un po' lenti). Poi *Unreal Tournament*, molto divertente anche se giocarlo su una linea T1 e con un computer potente fa di chiunque un vincitore, il che non è molto carino.

È un problema comune a molti giochi online, a parte quelli più lenti. Forse è meglio giocare a *Everquest* se si ha una connessione più lenta, dato che l'azione è limitata.
Trovo i giochi come *Everquest* piuttosto irritanti: so che hanno un folto pubblico di fan, ma non riesco a capire come si possa ammirare una grafica tanto povera. Capita di veder arrivare un pipistrello, di passare minuti interi a cercare di colpirlo per abbatterlo, quindi vederne arrivare un altro poco tempo dopo.
Trovo tutto questo molto stancante e preferisco giocare a cose che attirino la mia attenzione anche dal punto di vista grafico. Questo genere mi piacerà quando i giochi potranno vantare un vero ambiente tridimensionale avanzato.

Come vedi il futuro dei giochi online? Tradizionalmente, molti dei giochi della Shiny sono stati orientati verso il giocatore singolo, mentre *Sacrifice* è pensato anche per essere giocato da più persone.
Penso che il punto fondamentale sia entrare in un mondo più divertente della camera da letto o del salotto in cui ci si trova.
L'esperienza online potrebbe diventare molto coinvolgente, ma ci vorrà qualcosa di più che pipistrelli da uccidere sera dopo sera. Ci sarà bisogno di creare mondi più reali e funzionali, con oggetti nelle camere in cui ci si trova, non semplici mappe con tesori da raccogliere. Quando verrà raggiunto questo livello di qualità penso che il gioco online verrà seguito da molte più persone, con tecnologie che ci permetteranno di parlare a voce con gli altri personaggi e Avatar graficamente realistici. Ci saranno persone che appariranno in modo naturale, non personaggi formati da pochi poligoni. Tutto questo potrebbe rivelarsi davvero molto interessante.

In che tipo di mondo virtuale ti piacerebbe giocare, se escludiamo quelli fantasy di *Ultima* e di *Everquest*?
Se dovessi creare un gioco online penso che cercherei di realizzare qualcosa di reale, una città normale in



cui sia possibile camminare e vivere, usando gli oggetti di tutti i giorni.
Se qualcuno vuole giocare a *Carmageddon* non deve far altro che salire su un'auto e cominciare a investire i passanti. Penso che l'ideale assoluto sarebbe avere una completa libertà all'interno del mondo virtuale. I giochi sono un'attività d'evasione: i mondi non devono essere tutti cyberpunk e i giochi non devono essere popolati soltanto da guerrieri e stregoni dentro cunicoli sotterranei.
Ci si può divertire molto anche con un'ambientazione contemporanea e il giusto livello di libertà d'azione.

Un punto interessante sulla libertà nei giochi. Probabilmente *Messiah* verrà additato per la sua "immoralità": è possibile tirare degli arpioni a delle persone e trascinarle giù da precipizi. D'altronde, dare la libertà alla gente di scegliere è l'unico modo per creare un gioco morale, piuttosto che immorale. Sono i giocatori che decidono che cosa sia la moralità.
Esattamente: la morale è una scelta personale che permette di esprimersi. *Messiah*, da questo punto di vista, è flessibile e noi pensiamo che in futuro i giochi diventeranno sempre più flessibili. È possibile trascinare un nemico giù da un precipizio, dargli fuoco o ammirarlo mentre cerca di trascinarsi per terra con le gambe spezzate, se si vuole farlo. Ma se non si vuole farlo, non è *necessario* farlo. Noi non forziamo nessuno a compiere un'azione piuttosto che un'altra, ma la flessibilità del gioco lascia libertà d'azione al giocatore. Se si tratta di uno psicotico, potrà divertirsi molto nel gioco, ma se si tratta di una persona "buona" che vuole trovare sempre la soluzione migliore per ogni situazione, il gioco lo consente. Non è nostro compito decidere come ogni giocatore debba divertirsi.

È sempre interessante vedere come la libertà di un videogioco provochi reazioni diverse in diversi tipi di persone.
Nella realtà quotidiana siamo tutti molto deboli: arrivare in un luogo in cui ci vengono donati super poteri è una fantasia comune a molti. I videogiochi possono essere questo luogo ideale. In futuro sarà possibile *entrare* nel film e diventare *Terminator*: probabilmente sarà molto più divertente che andare a fare shopping.

Tutti i giochi della Shiny sembrano avere delle caratteristiche comuni di irriverenza. Se non si tratta di un atteggiamento nichilista, è certamente una scelta a non prendere niente troppo sul serio. Nel tuo ultimo lavoro, e in quello recente, *Sacrifice*, hai scelto la religione come tema.
In quest'ultimo caso, presenti gli dei come figure decisamente poco positive, che chiedono sacrifici di sangue, mentre in *Messiah* mostri un dio che vuole "ripulire" la Terra dalla feccia.
(Ridendo): il prossimo gioco non avrà affatto un tema religioso.

Non c'è nessuna scelta particolare, dunque?
Semplicemente, accade. Penso che *Messiah* e *Sacrifice* siano giochi molto diversi tra loro. È vero che condividono uno stesso tema, ma il gioco precedente a *Messiah* aveva temi differenti, così come il avrà il gioco successivo a *Sacrifice*. Non si tratta di una tendenza, sono idee che arrivano, seguendo più il caso che la progettazione conscia.

Ci dev'essere qualcosa che ti attira e che ti interessa in questo tema.
Mi piace pensare in grande. Preferisco pensare in grande e avere divinità e mostri terribili piuttosto che personaggi comuni. Il giocatore ha più rispetto per l'idea di un dio che può scatenare poteri enormi, distruggendo lui, il suo esercito e l'isola su cui poggiano i piedi. Per ottenere questi effetti bisogna avere a che fare con qualcosa di grande e potente e gli dei sono la risposta più ovvia.

ICONE SEXY

CONTROLLI INVISIBILI

Una delle cose più interessanti di *Sacrifice* è il sistema di controllo: premendo per un secondo il tasto del mouse su un qualsiasi punto dello schermo, faremo comparire un menu con varie opzioni. Spingendo il mouse in diverse direzioni compariranno altri menu e facendolo lentamente potremo leggere una descrizione della funzione di ciascuna icona. Dopo qualche partita ci renderemo conto che certi movimenti del mouse portano ad azioni rapide e dirette, un po' come accade usando un joystick su un'auto. Dave Perry afferma che, una volta presa familiarità con il sistema, si possono lanciare incantesimi e compiere azioni strabilianti senza veder comparire nemmeno un'icona sullo schermo.

SECONDA PARTE!

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Guerra e pace: un capolavoro voluminoso, non c'è che dire. Ma nulla è paragonabile alla seconda parte della nostra gigantesca guida a una delle migliori avventure di tutti i tempi, *Tomb Raider IV*.

TRUCCHI

DRAKAN ORDER OF THE FLAME
È un gioco divertente, molto ben realizzato e incredibilmente giocabile; non per niente *Drakan* si è meritato 8 nelle prove effettuate da GMC sul numero di Ottobre.

Teniamo premuto SHIFT durante il caricamento del gioco. Andiamo nella sezione "Developer Mode" e selezioniamo le opzioni. Selezioniamo poi il box "Enable Developer Mode".
Da adesso, durante il gioco. possiamo premere \ per richiamare la console di dialogo. Inseriamo uno dei codici e premiamo INVIO per attivarlo.

Iamgod = invincibilità
Smoghead = energia al massimo
All weapons = mostra la lista di tutte le armi in modalità debug
Give*
al posto di ** inseriamo il codice dell'oggetto che otteniamo con il codice precedente**

Per avere pozioni illimitate:
Richiamiamo l'inventario. Trasciniamo una pozione fuori dalla schermata, ma non lasciamola sul terreno. Torniamo al menu d'azione e ripassiamo poi all'inventario: troveremo una pozione in più. Possiamo ripetere questa operazione tutte le volte che vogliamo. Funziona anche per i cristalli di fuoco/ghiaccio/luce.

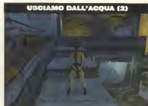
LIVELLO 9
RITORNO AL TEMPIO DI KARNAK

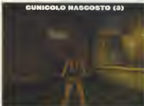
Usciamo dall'acqua e dirigiamoci nella stanza dell'immagine **(1)**, percorriamo il corridoio a sinistra. In fondo, sulla parete destra, c'è una nicchia: inseriamo lì il secondo vaso Canopo. Torniamo indietro ed entriamo in acqua. Sorpresa... Possiamo camminarci sopra! Saliamo sui gradini di fianco alla statua **(2)**, raccogliamo le munizioni ed entriamo nel corridoio. Affacciamoci attraverso l'apertura e spariamo ai coccodrilli. Tuffiamoci in acqua e dirigiamoci nel passaggio subacqueo per premere l'interruttore sul fondo. Torniamo sull'altare al centro del lago Sacro e raccogliamo la Chiave dell'Ipostele e la Dea del Sole. Attraversiamo il lago e saliamo sul blocco di pietra alla nostra sinistra. Issiamoci nel passaggio e torniamo nella stanza dei vasi Canopi. Nella parete di destra, in alto, c'è un'apertura **(3)**, ripercorriamo tutto il sentiero, già noto, fino al tempio principale dove troveremo due nemici. Eliminiamoli e usciamo dalla botola a sinistra. Altri due nemici ci aspettano. Dirigiamoci adesso nella zona in cui abbiamo iniziato il terzo livello ed entriamo nella porta alla nostra destra. Saldiamo il conto con l'ultimo nemico e varchiamo la soglia che si trova alla nostra destra.

LIVELLO 10
RITORNO ALLA SALA DELLA GRANDE IPOSTELE

Usciamo da questa stanza e spariamo al ninja in attesa. Entriamo nell'apertura sul lato Nord ed eliminiamo un altro ninja. Giriamo a sinistra e, dopo aver eliminato altri due ninja, saltiamo con rincorsa e tasto azione per superare la voragine **(4)**. Ignoriamo la porta alla nostra destra e saliamo sui massi sul lato Ovest. Entriamo strisciando nell'apertura e caliamoci all'interno. Alla fine del cunicolo troveremo la serratura in cui usare la Chiave dell'Ipostele **(5)**. Uccidiamo i ninja e saliamo sulle rocce alla destra della porta dopo aver raccolto le munizioni. Saltiamo sulla pensilina della foto **(6)** e aggrappiamoci alle sbarre sul soffitto. Giriamo a destra al primo incrocio e nella stanza seguente usiamo di nuovo le sbarre al soffitto per raggiungere l'angolo a Ovest, dove troveremo un'altra uscita. Entrati nella stanza successiva uccidiamo il ninja e utilizziamo di nuovo le sbarre al soffitto per raggiungere la leva sulla parete a Ovest **(7)**. Tiriamo la leva e si chiuderà una botola che ci consentirà di arrivare al piano superiore della sala. Raggiungeremo una piattaforma con un'apertura centrale e sulla destra un masso in bilico su una colonna **(8)**. Andiamo di fronte al masso e spariamogli. Cadendo aprirà un varco per i sotterranei che dovremo raggiungere calandoci con attenzione. Raccogliamo le munizioni nel cunicolo a Est. Andiamo a Nord e percorriamo il corridoio ignorando la stanza a sinistra. In fondo al corridoio troveremo una scala che parte da una botola nel soffitto. Ci ritroveremo in una stanza con un meccanismo che fa ruotare gli obelischi del piano sottostante. Spingiamo la leva in senso orario una volta **(9)** e proseguiamo nella seconda stanza, spingiamo due volte in senso antiorario e andiamo nella terza stanza spingendo la leva una volta in senso antiorario. Raggiungiamo ora la stanza che avevamo ignorato precedentemente **(10)**. Esploriamo le tre stanze laterali per raccogliere


STANZA DELLE COLONNE (1)

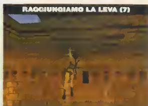

USCIAMO DALL'ACQUA (2)


CUNICOLO NASCOSTO (3)


SALTO IMPEGNATIVO (4)

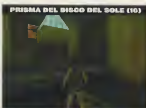

USIAMO LA CHIAVE DELL'IPOSTELE (5)


PASSAGGIO AEREO (6)


RAGGIUNGIAMO LA LEVA (7)

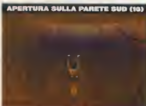

PIATTAFORMA SUPERIORE (8)


MECCANISMO ROTANTE (9)


PRISMA DEL DISCO DEL SOLE (10)


ALTARE CENTRALE (11)


PORTALE EGIZIO (12)


APERTURA SULLA PARETE SUD (13)

munizioni e altri oggetti poi tiriamo la corda. Saliamo sulla colonna centrale e recuperiamo il Disco del Sole. Caliamoci nel passaggio appena aperto e ritorniamo al Lago Sacro.

LIVELLO 11
RITORNO AL LAGO SACRO

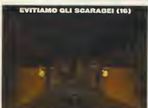
Uccidiamo i tre scorpioni, immergiamoci in acqua e cerchiamo le munizioni per il fucile e il piccolo medipack. Saliamo sull'altare centrale **(11)** e combiniamo la Dea del Sole con il Disco del Sole formando così il Talismano del Sole. Usiamo il talismano davanti alla piccola urna. Si apriranno tre porte, andiamo prima in quella di sinistra. Caliamoci in acqua e raccogliamo tutti gli oggetti, quindi risaliamo, saltiamo sulla piattaforma e usciamo. Entriamo nella porta che si trova di fronte a noi **(12)** e raccogliamo le munizioni. Dirigiamoci verso l'ultima porta, quella centrale: ci si presenterà una grande stanza con delle rovine. Saliamo su quelle al centro della stanza e aggrappiamoci al soffitto per raggiungere l'apertura sulla parete Sud **(13)**. Lasciamoci andare e premiamo nuovamente il tasto azione per appenderci al bordo, issiamoci strisciando e raccogliamo le munizioni per l'Uzi. Passiamo nel cunicolo a destra dove si trova una botola nel soffitto. Saliamo e proseguiamo, quindi saltiamo con rincorsa e tasto azione **(14)**. Poco più avanti, sulla nostra sinistra, dovremo saltare di nuovo per aggrapparci al piano inclinato **(15)**. Issiamoci e passiamo nella stanza seguente dove troveremo delle munizioni per Uzi e alcuni bengala. Scendiamo con attenzione e usciamo all'aperto. Dirigiamoci verso il portone grigio e godiamoci il filmato.

LIVELLO 12
LA TOMBA DI SEMERKHET

Spariamo ai vasi e prendiamo le munizioni per l'Uzi e il grande medipack, quindi scivoliamo verso la nuova locazione. Un filmato ci mostrerà cosa ci attende: scarabei affamati! L'unica cosa che possiamo fare per non morire è correre e aggrapparci alle sbarre del soffitto il più in fretta possibile. Proseguiamo, appesi, fino alla fine e lasciamoci cadere **(16)**. Scendiamo con la pertica nella stanza sottostante e raccogliamo la torcia. Accendiamola con attenzione e gettiamola nel buco della pertica. Caliamoci e raccogliamo subito la torcia: terrà lontano per un po' gli scarabei affamati. In ogni caso non abbiamo molto tempo: attiviamo i tre interruttori posti nelle nicchie delle pareti e risaliamo al più presto! Entriamo nella porta che si è aperta e posizioniamoci davanti alla porta arancione schiacciando il tasto azione. Siamo arrivati nella stanza del gioco di Senet **(17)**. Per ora lasciamo perdere le pedine, piuttosto saliamo sulla scala di sinistra per raggiungere la prossima stanza. Proseguiamo uccidendo i due cani, quindi portiamoci di fronte, ma a debita distanza, ai tre fuochi **(18)**. Salviamo. Iniziamo dal primo a sinistra, quando la fiamma si spegne corriamo e infiliamo la mano nel foro della parete e poi saltiamo subito indietro due volte; abbiamo preso un piccolo medipack. Se prendiamo fuoco proviamo a correre verso le due piscine e


SALTO IMPEGNATIVO (14)


SALTIAMO SUL PIANO INCLINATO (15)


EVITIAMO GLI SCARABEI (16)


IL GIOCO DI SENET (17)


I TRE FUOCHI (18)

TRUCCHI

GULF WAR
Premiamo INVIO e inseriamo i seguenti codici durante il gioco per attivare i corrispondenti trucchi:

power me – abilita l'invincibilità, tutte le armi e piena energia
regen me – abilita l'invincibilità e piena energia
call strike – distrugge i nemici
Done – salta al prossimo livello
Goodkeys – attiva/disattiva i parametri della mappa 1 e 2
Hud – abilita disabilita l'HUD

FORCE 21
Alcune buone idee sviluppate non egregiamente sono alla base di *Force 21*. La giocabilità e la grafica in particolare lasciano alquanto a desiderare. Durante il gioco inseriamo i seguenti codici:

amazon – rimuove il terreno dalla mappa
avatar – blocca i veicoli
chessmatch – passa alla modalità "match"
chillout – blocca i veicoli
commanders – disabilita i poteri del commander
fps – mostra il numero di FPS (fotogrammi al secondo)
gameoverman – vince automaticamente la missione in corso
grid – mostra la griglia
hasselhoff – conclude il gioco con una sconfitta
hurt – distrugge il primo veicolo del gruppo
impLines – circonda gli oggetti
ispy – mostra i nemici sulla mappa e sul radar
kill – distrugge il primo veicolo nel gruppo corrente
killenemy – uccide tutti i nemici
london – disabilita la nebbia e scurisce il cielo e la mappa
neon – segnala vistosamente i veicoli
novictory – disabilita il controllo della missione per la vittoria
polytheism – rende noi e i nemici invisibili
seattle – disabilita l'orizzonte

TRUCCHI

stratperspective – modifica la visuale
scalemodel x - ingrandisce di un fattore X tutti i modelli
scaleturn x – modifica la velocità di passaggio dei turni
scaleacceleration x - modifica il valore dell'accelerazione
scalespeed x – modifica la velocità di spostamento
id - restituisce il numero di identificazione del veicolo selezionato
targetlist – restituisce una lista dei bersagli selezionati
centermass - centra la visuale sull'unità corrente
soundbytes – mostra la quantità di memoria utilizzata per il sonoro
exit – esce e Windows
cameraheight x - cambie l'altezza della videocamera che "inquadra" l'embiente di gioco
dir – mostra i valori di direzione della luce
dirr x – modifica la direzione delle luce per il colore rosso
dirg x - modifica la direzione della luce per il colore verde
dirb x - modifica la direzione della luce per il colore blu
amb – mostra i valori della luce nell'ambiente
ambr – modifica la luce nell'ambiente per il colore rosso
embg - modifica le luce nell'ambiente per il colore verde
ambb - modifica la luce nell'ambiente per il colore blu
minheight – modifica l'altezza minima della videocamera
maxheight - modifica l'altezza massima della videocamera
farfog x - modifica la distanza massima per disegnere la nebbia
nearfog x – modifica la distanza minima per disegnare la nebbia
farclip x - modifica la distanza massima per disegnare gli oggetto
nearclip x - modifica la distanza minima per disegnare gli oggetti


NUOVA PIATTAFORMA (19)


GABBIE SULLA SCACCHIERA (20)


STANZA DELLE LUCI (21)


TRAPPOLE ROTONDE (22)


RUOTIAMO L'INGRANAGGIO (23)

tuffiamoci, forse ci salveremo. Attivando gli altri due interruttori si aprirà un passaggio sulla destra. Troveremo una piscina e, poco oltre, altri sei interruttori infuocati. Salviamo e cominciamo attivando l'ultimo interruttore a sinistra: prendiamo il tempo giusto e attiviamo anche i rimanenti cinque per far innalzare una gabbia nella stanza adiacente. Ora dovremo salire sul piano di fronte alla piscina e appenderci alle sbarre del soffitto per attraversare un grande baratro. Torniamo dunque alla stanza dei tre interruttori. Saliamo sulla gabbia **(19)** e saltiamo sul piano in mezzo alla stanza: ci attende un altro interruttore fiammeggiante Attiviamolo come al solito e scendiamo al piano inferiore. Continuiamo a scendere per la rampa e andiamo a prendere le regole di Senet Un filmato ci suggerirà dove recarci. Torniamo nella stanza del gioco di Senet e saliamo sulla scala destra Un altro breve filmato ci introduce alla prova Giocare è facile, possiamo consultare le regole che abbiamo nell'inventario. Salviamo, visto che perderemo le prime partite, e continuiamo il nostro cammino solo quando avremo vinto. Possiamo andare avanti anche se abbiamo perso, ma il percorso è più lungo e difficile Quando riusciremo a vincere vedremo sollevarsi delle gabbie dalla scacchiera **(20)** Saltiamoci sopra per attraversare la stanza ed entrare nella porta che si trova sul fondo. Scendendo per la rampa spariamo ai due grossi vasi e prendiamo le munizioni per l'Uzi; arrivati alla fine corriamo velocemente attraverso la stanza per evitare i famelici scarabei. Saltiamo sulla pertica e saliamo fino alla pensilina su cui troveremo un medipack grande e un'uscita che ci condurrà nella stanza degli specchi. Ignoriamo per ora le luci **(21)** e dirigiamoci nell'angolo a Sud-Ovest dove un piccolo passaggio ci condurrà a un'altra pertica Saliamo e andiamo nel corridoio a destra. Nella stanza successiva dobbiamo spostare i pedoni del gioco di Senet sui quadrati del colore corrispondente. Fatto ciò, torniamo nella stanza degli specchi ed entriamo nella botola che si è aperta al centro della stanza. Andiamo a destra e godiamoci il nuovo filmato.

LIVELLO 13
IL GUARDIANO DI SEMERKHET

Scendiamo nell'apertura di fronte a noi. Per attraversare le trappole **(22)** senza perdere troppa energia dobbiamo correre velocemente (con uno scatto) verso le lame e saltarci dentro. Scivoliamo giù fino alla stanza con il plastico, a sinistra c'è un'apertura in cui potremo arrampicarci strisciando. Ecco un'altra bella situazione **(23)**: azioniamo l'ingranaggio 5 o 6 volte per far aprire bene la porta quindi correndo e saltando arriviamo alla porta prima che si chiuda e attraversiamola strisciando. Ma non è finita qui, se non ci togliamo subito da lì, delle lame ci affetteranno come un salame. Saltiamo a sinistra e prendiamo il Golden Vraeus **(24)** facendo attenzione ad altre lame. Scendiamo a terra e andiamo verso l'uscita evitando le trappole taglienti. Tornati nella sala precedente **(25)** posizioniamo il Golden Vraeus nell'apposito alloggiamento. Il filmato ci rivelerà dov'è nascosta la Chiave del Guardiano (dentro alla piramide aperta dal raggio). Andiamo davanti alla serratura, sulla parete Est e usiamo la chiave: si aprirà un passaggio Caliamoci nel corridoio e voltiamoci a destra, raccogliamo il piccolo medipack e proseguiamo lungo il corridoio Prima di azionare la leva salviamo e tiriamo un bel respiro Appena azionata la leva un toro ci si precipiterà addosso Saltiamolo e cominciamo a correre nel nuovo corridoio in fondo al quale


RECUPERIAMO IL GOLDEN VRAEUS (24)


UTILIZZIAMO L'AMULETO (25)


ACCENDIAMO LA TORCIA (26)


ICONE DELLA CORRIDA (27)


SCALETTA LATERALE (28)


VAGONE CON TELONE VERDE (29)


SCOMPARTIMENTO SEGRETO (30)


UTILIZZIAMO IL PIEDE DI PORCO (31)


PIAZZA CENTRALE (32)

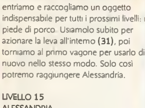

OGGETTI SUL TAVOLINO (33)

troveremo una torcia spenta Raccogliamola e torniamo indietro a cercare una fiaccola accesa per attizzare la nostra (6). Torniamo ancora una volta indietro dove avevamo trovato la prima torcia e accendiamo le due fissate al muro. Entriamo nella porta che si è aperta e raccogliamo tutto quello che troviamo. Torniamo nel corridoio, evitiamo il toro e mettiamoci con le spalle alla porta: il toro ci caricherà. Sangue freddo: aspettiamo che sia molto vicino e saltiamo per evitarlo. Il toro ci mancherà e abbatterà la porta così potremo accedere alla zona seguente dove si terrà una sorta di corrida. Ripetendo il giochino di prima dovremo costringere il toro a colpire tre icone come quella nell'immagine (27). Dopo l'ultima incornata si apriranno due porte: quella di destra conduce a un'insidiosa stanza in cui potremo raccogliere alcune munizioni e un piccolo medipack. Non è necessario farlo... anzi! Salviamo prima di tentare!

Infine imbocchiamo la porta a sinistra per abbandonare questo livello

LIVELLO 14
LA FERROVIA NEL DESERTO

Spingiamo la leva per aprire la porta del vagone. Dobbiamo percorrere tutto il treno. Raccogliamo i vari oggetti durante il percorso e sbarazziamoci dei numerosi nemici. Se ci troviamo di fronte a una porta chiusa e non sappiamo come fare ad aprirla, proviamo a saltare sulla scaletta **(28)**. Per superare il secondo vagone con il telone verde **(29)**, caliamoci di fianco e percorriamo tutto il bordo del vagone. Nell'ultimo vagone dovremo calarci all'estremità in fondo e aggrapparci al bordo della cassa quindi issarci ed entrare per raccogliere munizioni e medipack, ritorneremo quindi sul tetto del vagone appendendoci al bordo della cassa e raggiungendo la scaletta **(30)**. Circa a metà del vagone caliamoci lungo la parete destra. C'è una porta,



entriamo e raccogliamo un oggetto indispensabile per tutti i prossimi livelli: il piede di porco. Usiamolo subito per azionare la leva all'interno **(31)**, poi torniamo al primo vagone per usarlo di nuovo nello stesso modo. Solo così potremo raggiungere Alessandria.

LIVELLO 15
ALESSANDRIA

Entrati nella piazza **(32)**, nell'angolo a destra troveremo un medipack. Entriamo ora nella porticina marrone e saliamo le scale Dopo il filmato, raccogliamo il mirino laser e altri oggetti dal tavolino **(33)**, andiamo poi sul balcone. Sulla nostra sinistra ci sono un paio di nemici. Dopo averli eliminati saltiamo sul cornicione e giriamoci a destra guardando l'edificio di fronte a noi **(34)**. Saltiamo aggrappandoci, giriamo l'angolo e molliamo la presa per una frazione di secondo solo quando siamo esattamente sopra l'interruttore. Sotto di noi si è aperta una porta: entriamoci, eliminiamo il ninja e raccogliamo le munizioni e il medipack. Usciamo e imbocchiamo il vicolo a destra; se ne abbiamo voglia, subito a sinistra, possiamo anche espugnare un magazzino pieno di ninja. Alla fine arriveremo alle Rovine costiere.

LIVELLO 16
LE ROVINE COSTIERE

Imbocchiamo la prima a destra e spariamo sulla porta sbarrata dell'"Egyptian Adventure". Ignoriamo la gabbia e proseguiamo fino a raggiungere questa stanza **(35)**. Saliamo le scale a sinistra ed entriamo nella prima porta. Fermiamoci sulle scale e guardiamo attentamente la stanza: ci renderemo così conto che la parete alla nostra destra è uno specchio che ci permetterà di scoprire le trappole


SALTIAMO SUL CORNICIONE (34)


STANZA DELLA PIRAMIDE (35)


TRAPPOLE INVISIBILI (36)

TIRO AL BERSAGLIO (37)

INCANTATORE DI SERPENTI (38)

TRUCCHI

DRIVER
Un poliziotto infiltrato nella malavita, 44 durissime missioni, una squallida stanza di motel come casa, 4 metropoli da girare sempre alla guida della nostra vettura. Sono gli ingredienti del bellissimo *Driver*, provato su GMC di ottobre.
Non riusciamo in nessun modo a prendere la patente? Vogliamo tuffarci al più presto nel gioco? Niente paura, apriamo Gestione Risorse e andiamo nella cartella d'installazione del gioco. Cerchiamo il file MLADDER.DML nella sottocartella DRIVER\DATA. Facciamone una copia. Poi apriamo il file utilizzando BloccoNote e rimuoviamo le due seguenti linee:

INTERVIEW
QUITONFAIL

Salviamo il file e poi lanciamo Driver. Ora possiamo accedere direttamente alle missioni.

WRECKIN' CREW
Nonostante le buone intenzioni dei programmatori, una velocità di gioco frenetica e coinvolgente, *Wreckin'Crew* delude decisamente le aspettative, non essendo all'altezza di altri titoli sotto l'aspetto tecnico. A ogni buon conto può essere divertente giocarci per un po', utilizzando i trucchi di GMC.
Al menu principale di gioco entriamo nelle opzioni, poi inseriamo i trucchi che seguono e premiamo INVIO (nel caso non funzionasse premiamo prima INVIO e poi inseriamo i trucchi).

GIMMEALL - attiva tutti i livelli e tutte le macchine.
RESETALL - riporta tutto ai valori standard del gioco.
RESETLAP - cancella i record sul giro e i tempi
KEYFOUND - trova tutte le chiavi per i padlock
CINEMAON - abilita tutti i filmati
RESETKEY - ripristina tutte le chiavi
KARTSON - modalità di gioco con i kart

TRUCCHI

KARTSOFF - modalità di gioco senza kart

SWAT 2
Ecco un gioco che porta sui nostri schermi uno dei gruppi di polizia più addestrati e avanzati al mondo.
Potremo finalmente diventare cecchini in cima ad un palazzo, sfondare una porta pistola in pugno o stare di retroguardia per proteggere la squadra. E se non vogliamo essere licenziati dobbiamo costantemente tenere sotto controllo il budget.

Per accedere a tutte le missioni è sufficiente aprire il file swat2.ini nella directory swat2 che è stata creata durante l'installazione del gioco. Per aprire il file possiamo usare il BloccoNote (Avvio\Programmi\Accessori\BloccoNote) e scrivere quello che segue:

[Missions Played]
SM1=1
SM2=1
SM3=1
SM4=1
SM5=1
SM6=1
SM7=1
SM8=1
SM9=1
SM10=1
SM11=1
SM12=1
SM13=1
SM14=1
SM15=1
TM16=1
TM17=1
TM18=1
TM19=1
TM20=1
TM21=1
TM22=1
TM23=1
TM24=1
TM25=1
TM26=1
TM27=1
TM28=1
TM29=1
TM30=1

Inoltre, durante il gioco digitiamo alcune volte "los" per abilitare/disabilitare la "Line of sight". In questo modo tutti i personaggi diventano visibili, anche se i nemici non sono nel raggio di azione delle nostre unità. È meglio


RECUPERIAMO LE CHIAVI (39)

presenti sul pavimento **(36)**, che difendono la balestra custodita nell'angolo in fondo a sinistra. Muoviamoci con cautela, dopodiché torniamo nella stanza della piramide. Infiliamoci nel passaggio sulla destra e troveremo un nuovo giochino **(37)**. Usiamo la balestra con il mirino e centriamo tutti i bersagli nel minor tempo possibile (utilizzando le munizioni esplosive il tempo si ridurrà notevolmente). Prendiamo il Gettone vinto e andiamo nella stanza dell'incantatore automatico di serpenti **(38)**, a cui destineremo il nostro gettone premio. Dalla cesta uscirà una corda che ci permetterà di raggiungere la stanza superiore. Raccogliamo il manico rotto e caviamo dalla parete il gancio utilizzando il piede di porco. Combiniamo i due nuovi oggetti per formare un rampino e torniamo alla gabbia che abbiamo ignorato all'entrata **(39)**. Usiamo il nostro utensile per prelevare le Chiavi del Cancello e torniamo sulla strada principale. Proseguendo arriveremo davanti a due archi, imbocchiamo quello di destra e proseguiamo fino a una scala. Una volta saliti ci ritroveremo in un ambiente costiero. Seguendo il sentiero superiore arriveremo a un cancello dove incontreremo due scheletri: per eliminarli dobbiamo farli cadere almeno di un piano usando lo shotgun oppure farli saltare con una freccia esplosiva. Raggiungiamo con una serie di balzi il cancello e usiamo la Chiave del Cancello.

LIVELLO 17
LE CATACOMBE SUPERIORI
Entriamo nella stanza, andiamo a destra e premiamo l'interruttore con la figura classica **(40)**. Si chiuderà una botola al piano inferiore. Torniamo indietro.


FIGURA CLASSICA (40)


CUNICOLO NASCOSTO (41)


SPINGIAMO LA COLONNA (42)


LE DUE CORDE (43)

LIVELLO 18
RITORNO ALLE ROVINE COSTIERE
Torniamo un po' indietro fino al masso sospeso con una carrucola. Scendiamo nella buca usando la scala. Accendiamo la torcia che abbiamo raccolto e usiamola per bruciare la corda che sostiene il masso. Saliamo ora nello stretto passaggio così rivelato **(41)** per arrivare a un cancello nero, che apriremo con il piede di porco. Spostiamo la colonna nel riquadro più scuro in modo da fissare il pavimento nella stanza lì sopra. Torniamo indietro fino alla stanza del livello precedente.

LIVELLO 19
RITORNO ALLE CATACOMBE SUPERIORI
Spostiamo la colonna fin nell'altra stanza e posizioniamola contro il muro **(42)**. Apparirà uno spiritello che ci darà non poco fastidio: corriamo nella porta che si è aperta e tenendo la destra, saliamo le scale finché non raggiungeremo una statuetta a forma di rapace. Fermiamoci lì vicino e lo spiritello finirà per andarci contro, distruggendosi. Torniamo alla stanza con la pertica e scendiamo di un piano. Percorriamo il corridoio e premiamo l'interruttore. Le mura verranno sollevate per rivelarci una diabolica serie di corde **(43)**. Salviamo. Saltiamo per prendere la prima corda e quando saremo fermi, giriamo in modo da essere perfettamente allineati con l'altra corda **(44)**. Dondoliamoci con il tasto scatto e una volta arrivati molto in alto saltiamo sull'altra corda. è un passaggio veramente difficile che richiede un po' di pazienza! Lanciamoci quindi verso la parete opposta. Entriamo nella grande stanza e dall'apertura a destra passiamo in un'altra stanza semiallagata **(45)**. Saliamo le scale fino a raggiungere questa piattaforma **(46)** dalla quale salteremo per raggiungere l'interruttore. Attiviamolo e riprendiamo a saltare sui nuovi pilastri fino ad arrivare alle sbarre sul soffitto. Aggrappiamoci e

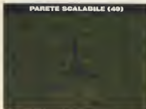

ALLINEIAMOCI CON LA SECONDA CORDA (44)


STANZA SEMIALLAGATA (45)


PIATTAFORMA NELL'ANGOLO (46)


NICCHIA CON CREPA (47)

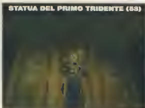

STANZA DELLE CORDE (48)


PARETE SCALABILE (49)


ENTRIAMO NELL'APERTURA (50)


SCALA CENTRALE (51)

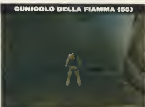

STANZA CENTRALE (52)

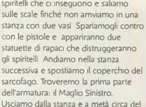

STATUA DEL PRIMO TRIDENTE (53)

raggiungiamo un nuovo interruttore sulla parte opposta che farà apparire un'altra serie di pilastri nella zona Est della stanza. Torniamo alla scaletta dalla quale siamo saliti e saltiamo sulla piattaforma centrale e da qui sui nuovi pilastri Alla fine troveremo un'apertura in cui infilarci **(47)** che ci porterà, con un percorso a cui ci aggrapperemo, su una nuova piattaforma Siamo in una nuova grande stanza. Saltiamo e liberiamoci degli scheletri, raggiungiamo la piattaforma sinistra e andiamo a prendere il primo Tridente. Facciamo cadere lo scheletro prima che lui faccia cadere noi. Saltiamo sulla piattaforma a Ovest, prendiamo il medipack e saliamo sulla scala dietro l'angolo. Il secondo Tridente si trova nella stanza in cima alle scale. Dopo esserci arrampicati sulla pertica, scendiamo e andiamo avanti fino a raggiungere la grande stanza con le due corde **(48)**. Scendiamo dalle scale alla nostra destra e risaliamo quelle in fondo alla stanza Percorriamo il corridoio ed entriamo nella prima apertura a sinistra. Cerchiamo una stanzetta con tre vasi e uno scheletro, scaliamo la parete di fronte a noi **(49)**. Saltiamo sulla pensilina di destra per prendere un grande medipack, e dirigiamoci all'estremità Est della stanza. Saliamo le scale sulla sinistra per prendere delle munizioni, lo shotgun e il terzo Tridente. Saltiamo sulle piattaforme per raggiungere la corda Sulla sinistra c'è questa apertura **(50)**, entriamoci usando la corda Arrampichiamoci sulla pertica e alla fine del corridoio troveremo il quarto Tridente. Torniamo nella stanza delle due corde e saliamo la scala centrale **(51)**. Arriveremo esattamente al Tempio di Poseidone.

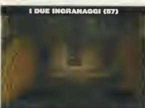
LIVELLO 20
IL TEMPIO DI POSEIDONE
Le cose cominciano a farsi un po' più difficili. Questa è la stanza centrale di questo livello **(52)**. Entriamo nella porta a Nord ed eliminiamo gli scheletri Strisciamo nella stretta apertura sotto la faccia di pietra. Nella stanza seguente c'è una statua dove potremo mettere il primo Tridente **(53)**. Torniamo nella stanza centrale dove vedremo scorrere dell'acqua **(54)**. Continuiamo entrando nel corridoio a Sud Saliamo sulla pertica e piazziamo il secondo Tridente Liberiamoci degli scheletri e torniamo nella stanza centrale Ora ci sono due canali con l'acqua Entriamo nella porta a Est. Nell'angolo sinistro opposto alla faccia di pietra c'è un muro che si può scalare. Arrampicandoci fino alla sommità troveremo un'altra statua dove posizionare il terzo Tridente Ne rimane ancora uno. Dalla stanza centrale entriamo nella porta Ovest. Arriveremo in questo simpatico angolino **(55)**. Prestiamo attenzione alla grata sul pavimento: quando ci avviciniamo ne escono delle fiamme piuttosto noiose. Dovremo accostarci al muro e spostarci un po' lateralmente , in modo da riuscire a saltare e aggrapparci al bordo del passaggio superiore. Issiamoci nella piccola apertura e strisciamo fino alla statua, inseriamo il quarto Tridente ed eliminiamo i due scheletri. Torniamo nella stanza centrale dove ora ci sono quattro canali che convergono **(56)** e tuffiamoci nel centro Nuotiamo fino all'uscita, corriamo per evitare gli spiritelli che ci inseguono e saliamo sulle scale finché non arriviamo in una stanza con due vasi Spariamogli contro con le pistole e appariranno due statuette di rapaci che distruggeranno gli spiritelli Andiamo nella stanza successiva e spostiamo il coperchio del sarcofago. Troveremo la prima parte dell'armatura: il Maglio Sinistro. Usciamo dalla stanza e a metà circa del

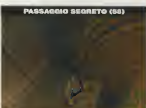

IL PRIMO FLUSSO (54)


CUNICOLO DELLA FIAMMA (55)


PASSAGGIO SEGRETO (58)


I QUATTRO FLUSSI (56)


I DUE INGRANAGGI (57)



TRUCCHI

usarlo quando stiamo dalla parte dei terroristi.

CROC
Per passare qualche ora di divertimento in compagnia di un pacifico coccodrillo...

LLLLDRRLLDDRDLUR - abilita tutti i segreti, e salta all'ultimo livello
ARGOLIFE - vite illimitate
ARGOSKIP - permette di selezionare il livello

THE NEED FOR SPEED 3
"Volante 1 a Volante 2: bloccate la Diablo Gialla vicina alla fattoria".
È una delle tipiche frasi che possiamo sentire durante la modalità "Pursuit", quando inseguiti dalla polizia dobbiamo darci da fare con la tavoletta dell'acceleratore.
Per gustare appieno questo bellissimo gioco della Electronic Arts, GMC ha trovato questi trucchi da attivare in uno qualsiasi dei menu.

Madland - sorpresa
rushhour - per aumentare il traffico sulla strada
empire - abilita il tracciato Empire City
elninor - abilita la potentissima macchina "El Nino".
merc - abilita la veloce Mercedes CLK GTR.
gofast - aumenta la velocità della vettura nella modalità "corsa singola"
jag - permette di correre con la Jaguar XJR-15.
allcars - abilita tutte le vetture, comprese le macchine speciali per la polizia.

Inseriamo invece questi codici e poi clicchiamo su "GARA" per utilizzare queste vetture commerciali:

go01 - Miata
go02 - Toyota Landcruiser
go03 - Cargo Truck
go04 - BMW Serie 5
go05 - 71 Plymouth Cuda
go06 - Ford Pickup con il Camper Shell
go07 - Jeep Cherokee
go08 - Ford Fullsize Van
go09 - 64/65 Mustang
go10 - 66 Chevy Pickup
go11 - Range Rover
go12 - Scuolabus

go13 - Taxi - Caprice Classic

TRUCCHI

go14 - Chevy Cargo Van
go15 - Volvo Station Wagon
go16 - Sedan
go17 - Crown Victoria Car - Polizia
go18 - Mitsubishi Eclipse Car - Polizia
go19 - Grand Am Car - Polizia
go20 - Range Rover – Polizia

CONSTRUCTOR
Questo bel gioco ci permette di costruire case, palazzi e interi quartieri, gestendo i nostri operai e i nostri inquilini, e tenendo anche conto della malavita nella zona di costruzione. Andiamo al menu di selezione per la modalità "singolo giocatore" e inseriamo i codici, ricordando che questi codici funzionano solo in modalità DOS. Se i codici sono inseriti correttamente si dovrebbe udire un breve "beep".

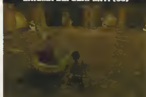
speed471 - aumenta la velocità del gioco in rete
worker902 - permette di acquistare operai e dipendenti quando si vuole
gangster822 - converte i lavoratori in gangster
weapons473 - permette di acquistare qualunque arma per i gangster
tenants127 - permette di selezionarne in qualunque momento
fences673 - per recintare dove vogliamo
loans039 - credito illimitato presso la banca


SPARIAMO AL CAVALIERE (59)


SISTEMA DI CARRUCOLE (60)


POSIZIONIAMO LA GEMMA (61)


STANZA DEL PLANETARIO (62)


ENIGMA DEI SERPENTI (63)

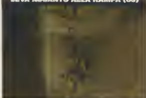
corridoio c'è un'apertura nella parete Ovest. Saliamo e strisciamo nella Libreria Perduta...

LIVELLO 21
LA LIBRERIA PERDUTA

Arrivati nella stanza principale dirigiamoci verso la porta centrale sulla sinistra. Salviamo prima di scendere con la pertica e cerchiamo di prestare attenzione alle lame. Scendiamo fino alla stanza con i grossi ingranaggi **(57)** e spariamo con le pistole allo strano guerriero metallico: è vulnerabile solo sulla gemma, quindi cerchiamo di colpirlo di fronte. Poi preleviamo la stella dorata con il piede di porco e giriamoci. Sotto l'ingranaggio di destra **(58)** c'è un succoso segreto. Dopo averlo preso controlliamo il lato Nord del pilastro da cui abbiamo tolto la stella: c'è una scala a muro. Saliamo e seguiamo il percorso fino a quando arriveremo in una stanza con un cavaliere metallico. Prendiamo la balestra, combiniamola con il mirino laser ed equipaggiamola con le munizioni esplosive. Dobbiamo colpire il cavaliere esattamente sulla gemma **(59)** per disarcionarlo e un'altra volta per ucciderlo. Volendo possiamo usare anche le Uzi ma servono moltissimi colpi. Fatto ciò possiamo sparare con la balestra alla corda del meccanismo **(60)**, che ci farà accedere a una stanza segreta dove ci sono degli oggetti interessanti. Raccogliamo la gemma del cavaliere meccanico e cerchiamo nella stanza precedente la serratura dove posizionare il prezioso. Inserendo la gemma vedremo aprirsi un cancello **(61)**. Entriamo e tiriamo la corda una sola volta. Torniamo alla stanza con i due ingranaggi e passiamo nella porta della parete a Ovest. Attenzione alle catene! Ci ritroveremo in una stanza con una botola di legno: apriamola e nuotiamo attraverso il cancello che abbiamo aperto tirando la corda. Usando il piede di porco prendiamo le altre due stelle dorate e rifacciamo tutta la strada fino alla stanza centrale della libreria. Passiamo all'altra serie di porte ed entriamo in quella di sinistra, ci troveremo in un Planetario. Sistemate le tre stelle dorate vedremo aprirsi dei cancelli che ci permetteranno di accedere ai globi colorati. Spostiamo il globo della Terra **(62)** nel cerchio centrale. Nella parete Est il cancello di destra contiene il globo della Luna, che va posto nel cerchio vicino alla terra. Il globo con la banda verde va nel cerchio successivo, seguito dal globo con la banda rossa e infine dal globo con la banda arancione che occuperà il cerchio più esterno. Entriamo nella porta che si è aperta e saremo nella Stanza dei Serpenti **(63)**. Ci potrà sembrare un enigma di difficile soluzione ma non è così: basta infatti abbassare tutte le leve una sola volta e il gioco è fatto. L'unica accortezza è quella di evitare di salire sulla piattaforma sulla destra, che spegne tutte le fiamme accese in quel momento complicando così le cose. Al centro della stanza si solleverà un blocco di pietra. Saliamo in fretta prima che lo spiritello ci faccia prendere fuoco. Ignoriamo la scala sulla nostra destra **(64)** ed usciamo a sinistra. Continuiamo finché non saremo di nuovo nella stanza centrale della libreria, sulla balconata superiore. Raggiungiamo la zona a Sud ed entriamo nella porta a sinistra. Saremo immediatamente assaliti da due spiritelli


TESTA DEL LEONE (66)


SALETTA DI TRANSITO (64)

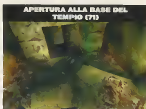

LEVA ACCANTO ALLA RAMPA (65)


TORCIA SPENTA (67)


TIRIAMO LA COLONNINA (68)


SCALA SUPERIORE (66)


TEMPIO SOMMERSO (70)


APERTURA ALLA BASE DEL TEMPIO (71)

di fuoco, cerchiamo una botola, apriamola, caliamoci e andiamo alla ricerca di un po' d'acqua per calmare i "bollenti spiriti". Ritorniamo dove sono apparsi gli spintelli, prendiamo il Pilastro di Faro. Torniamo sulla balconata ed entriamo nella porta di destra. Caliamoci nel buco e alla fine dello scivolo vedremo arrivare un masso. Saltiamo di lato per evitarlo e saliamo sulla rampa da cui è sceso, sulla sinistra c'è un interruttore (65). Azioniamolo saltando e aggrappandoci e vedremo che si è sollevato un pilastro nella stanza. Saliamoci e saltiamo sul piano che abbiamo di fronte, quindi entriamo nell'apertura in alto e proseguiamo fino ad arrivare qua (66). Saltiamo sulla testa del leone e saliamo a tirare la corda. Lasciamoci scivolare lungo la testa e aggrappiamoci alla bocca, issiamoci e strisciamo fino alla pertica. Passiamo il cancello a Ovest, raccogliamo la torcia (67), saliamo su una grata e accendiamo la torcia. Proseguiamo lungo il corridoio, quando arriveremo in una stanza con il pavimento di legno diamogli fuoco. Scendiamo nel nuovo passaggio e prendiamo la Pergamena Musicale di fianco alla colonnina. Non preoccupiamoci, manca poco alla fine del livello! Torniamo nella stanza dei Serpenti, quindi saliamo al livello superiore e proseguiamo fino alla balconata della stanza centrale. Entriamo nella porta di destra del muro Nord. Nella stanza troveremo un'arpa e un leggio, usiamo la Pergamena Musicale e si aprirà una porta. Entriamo, tiriamo la corda e saltiamo giù per varcare il portone azzurro che ci porterà al prossimo livello.

LIVELLO 22
LA SALA DI DEMETRIO

Arrivati nella stanza principale saliamo sulla rampa alla nostra destra e prendiamo il Nodo di Faro. Scendiamo e saliamo sulla rampa di fronte a noi. Godiamoci il filmato che ha come protagonista Von Croy. Sistemiamo i tre ninja e risaliamo dove ci trovavamo prima del filmato. Tiriamo la colonnina secondo le tracce sul pavimento (68) per svelare il passaggio segreto da cui è scappato Von Croy. Vogliamo inseguirlo?

LIVELLO 23
RITORNO ALLE ROVINE COSTIERE

Saliamo sulla struttura centrale e arrampichiamoci sulla scala sopra di noi (69). Andiamo a destra e scendiamo alla spiaggia. Facciamoci una nuotata in direzione Nord-Est finché non troveremo un tunnel subacqueo. Seguiamolo e arriveremo al tempio di Iside.

LIVELLO 24
IL TEMPIO DI ISIDE

Per prima cosa risaliamo vero l'apertura in alto per tirare il fiato. Quindi rituffiamoci e dirigiamoci verso l'apertura alla destra dell'edificio sommerso, evitando opportunamente di finire in cibo per pesci martello (70). Inseriamo il Pilastro di Faro nella nicchia. Torniamo di fronte all'edificio sommerso e imbocchiamo l'apertura di sinistra. Piazziamo il Nodo di Faro nella nicchia e si aprirà una porta nella parte inferiore dell'edificio (71). Nuotiamo attraverso questo nuovo passaggio e dopo aver eliminato lo scheletro tuffiamoci nella vasca a Ovest. Nuotiamo fino alla stanza con le tre porte. Spariamo all'Aquila dorata e ai quattro scrigni negli angoli. Raccogliamo le munizioni e i medipack, dopodiché saliamo la scalinata a Sud. Dirigiamoci verso la grande statua e saliamo sul pilastro posto a sinistra della stessa. Con il piede di porco prendiamo lo Scarabeo (72) e corriamo sull'altro pilastro per evitare gli scarabei affamati che ci inseguono. Preleviamo il secondo Scarabeo e raggiungiamo di corsa i cubi di pietra ai piedi delle pareti Est e poi Ovest. Saliamo fino a raggiungere l'interruttore che fa aprire una botola al centro della stanza. Caliamoci e raggiungiamo con salti acrobatici la pensilina dove potremo prendere la Chiave Attorcigliata. Premiamo l'interruttore per poter uscire dalla stanza superiore. Torniamo quindi nella stanza con le tre scalinate, saliamo da quella di Ovest e arriviamo in una stanza con una piramide nera. Ci sono tre scivoli, scendiamo in quello di sinistra. Facciamo un bel salto (73) e usciamo dal liquido violaceo più in fretta possibile o finiremo... bolliti! Prendiamo i due Scarabei e, camminando di fianco al liquido infiammato, saltiamo sui gradini (74) che hanno preso il posto dello scivolo per tornare alla stanza della piramide. Scendiamo poi dallo scivolo di destra e da quello in centro per prendere gli altri Scarabei. Torniamo nella stanza delle tre scalinate e saliamo da quella a Nord per dare la caccia all'ultimo Scarabeo.



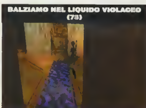
TRUCCHI

estates131 - possiamo comprare qualunque terreno senza limiti
houses738 - possiamo comprare qualunque edificio senza limiti
actions674 - abilita tutte le azioni anche al livello facile
gadgets337 - per costruire tutti i gadget
missions824 - premiamo ALT-I per selezionare le missioni
cadets552 - possiamo "foraggiare" la polizia con ALT-P e ALT-M
teams418 - nella modalità a singolo giocatore permette di cambiare le squadre
map751 - per giocare su ogni scenario con qualunque giocatore

IL PROSSIMO MESE

Il prossimo mese troveremo la terza e ultima parte della guida a *Tomb Raider IV*.


STACCHIAMO LA SCARABEO COL PIEDE DI PORCO (72)


BALZIAMO NEL LIQUIDO VIOLACEO (73)


SALTIAMO VERSO LA SCALA (74)

GUIDA COMPLETA!

STAR TREK HIDDEN EVIL

Tutti i cadetti della Flotta Stellare non avranno certo alcun problema a superare l'esame finale e a essere decorati con onore, grazie a questa soluzione completa dell'ultima avventura stellare della saga fantascientifica più nota e amata di tutti i tempi. Vestiamo i panni di un giovane tenente alle prese con un intrigo interplanetario e salviamo la Galassia dalla minaccia di un antico male nascosto…

MISSIONE DI ADDESTRAMENTO - PRESA VULCANIANA

La primissima missione che ci troveremo ad affrontare è un semplice addestramento che ci permetterà di imparare i comandi basilari del gioco: potremo compiere una presa vulcaniana su una versione olografica di una guardia romulana, e se ci fermeremo nel Ponte Ologrammi dopo averlo fatto, attiveremo un secondo programma che ci permetterà di usare il faser contro dei droni volanti del tutto innocui, un esercizio che potrà senza dubbio servirci più tardi nel gioco.

MISSIONE 1 - COLONIA SON'A

Picard ci chiamerà con il comunicatore dicendoci di raggiungerlo nel sito di scavo. Dovremo arrivare in quella zona della colonia e quindi scendere con l'elevatore. Una volta raggiunto il fondo dello scavo, seguendo il corridoio scavato nella roccia, raggiungeremo una grande sala in cui ci aspetterà il Capitano Picard, il quale ci affiderà un artefatto appena rinvenuto che dovremo consegnare a Data. Bisognerà tornare dal Comandante androide per procedere alla missione successiva.

MISSIONE 2 - ASSISTERE IL CAPITANO PICARD

Dovremo rapidamente tornare, faser alla mano, al sito di scavo, sparando ai Son'a che cercheranno di fermarci. Una volta giunti là, Data ci ordinerà di abbassare gli scudi di energia (la centrale di controllo è vicina alla posizione del Comandante). Dovremo quindi proseguire lungo il sentiero, aggirare il grosso edificio in fondo alla colonia e sparare al Son'a che si trova dietro il campo di energia, vicino a un pannello di controllo, dopodiché potremo azionare quel pannello per abbassare tutti gli scudi presenti nella colonia. Torniamo, dunque, al sito di scavo dove dovremo abbattere i due Son'a che stanno tentando l'agguato su Data. Dovremo prendere entrambi l'elevatore e scendere per tornare nella sala in cui abbiamo precedentemente incontrato Picard. Usando l'artefatto che egli ci ha consegnato sul congegno presente nella sala, ci si presenterà un semplice rompicapo da risolvere. Una volta fatto questo verremo teletrasportati in un nuovo punto dei sotterranei.

MISSIONE 3 - ASSISTERE PICARD E RIATTIVARE I CONDUTTORI

Procediamo dal punto in cui ci siamo rimaterializzati e raccogliamo il secondo artefatto: così facendo verremo intrappolati in un campo di forza. Usando il tricorder a nostra disposizione, troveremo la fonte di energia del campo, alla quale dovremo sparare. Dovremo, quindi, eliminare delle strane creature che ci attaccheranno, in questa stanza e in un'altra più avanti, sulla sinistra, dove troveremo anche un antico computer che ci permetterà di parlare con "Xa'tall" e dove raccoglieremo una batteria energetica. La voce nel computer ci chiederà di riattivare i conduttori metafasici. Per far ciò, dovremo tornare nella stanza principale e



TRUCCHI

STAR TREK HIDDEN EVIL

Non è un caso, forse, che i nomi delle "gabole" da inserire nel gioco si riferiscano ai personaggi della prima generazione: il Capitano Kirk, d'altronde, ha usato proprio dei trucchetti per superare il test della Kobayashi Maru, cosa che non era riuscito a fare nessun altro cadetto della Flotta Stellare! Scriviamo semplicemente questi codici in qualsiasi momento del gioco e godiamocene gli effetti: nel caso della "salute infinita" per esempio, comparirà una mano sovrannaturale sopra la nostra barra di energia. Buon divertimento!

Codice	Effetto
BONES	Ipospray
KIRK	Salute infinita
PASSCARDS SCOTTY	Tutte le schede d'accesso e le chiavi del livello
SPOCK	Passare al livello successivo

BATTLEZONE: THE RED ODYSSEY

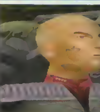
Abbiamo provato questo gioco sul numero di dicembre di GMC: è senza dubbio uno dei migliori giochi di strategia del momento, grazie all'eccellente aspetto grafico e al sapiente mix tra azione e tattica. Durante il gioco teniamo premuti i tasti SHIFT + ALT poi inseriamo i seguenti codici:

TEDONTDIE - Abilita la visione della mappa completa
TENERD - Il satellite senza la torre di comunicazione
TEBUFFY - Abilita l'invulnerabilità
TEDEADITE - Munizioni illimitate
TERAT - Granate illimitate

MIDTOWN MADNESS

Midtown Madness realizza il sogno di moltissimi videogiocatori: guidare una macchina da brivido nel bel mezzo di una città. Ponti, semafori, monumenti del centro storico di Chicago sono riprodotti fedelmente… chissà quando potremo girare per Milano, Roma, Napoli o la nostra città?

Codici da usare durante il gioco: Premiamo e teniamo premuto CTRL+ALT+SHIFT+F7 finché appare il cursore. Adesso inseriamo i codici seguenti.







prendere a sinistra, raccogliere l'ipospray dal Son'a morto e uccidere due creature volanti. Prendiamo a destra ed entriamo nella stanza con il portale, dove useremo il secondo artefatto per risolvere il rompicapo. Verremo teletrasportati nelle piattaforme dei conduttori metafasici, ma dovremo fare molta attenzione a una creatura pericolosissima appesa a un bozzolo sul soffitto, sulla destra della stanza. Andiamo alla console a sinistra, di fronte alla creatura, e disattiviamo il flusso di energia, quindi dirigiamoci, evitando la creatura, verso le piattaforme energetiche, dove potremo ammirare un altro strano mostro. Prendiamo la batteria energetica dal nostro inventario, la quale attirerà verso di noi questa seconda creatura, quindi torniamo oltre la console, sempre tenendo questa batteria in mano e facendoci seguire. La seconda creatura verrà uccisa dalla prima, appesa al soffitto, il che ci permetterà di riattivare i conduttori metafasici azionando nuovamente la console.

MISSIONE 4 - TROVARE IL LABORATORIO DI XA'TAL

Torniamo al portale, usiamo l'artefatto dell'istituto (il primo che abbiamo trovato) e torniamo sulla piattaforma in cui siamo già stati. Uccidiamo la creatura, quindi proseguiamo sempre dritto fino a oltrepassare un grosso portale che prima era sbarrato. Qui dovremo attaccare un Son'a e diverse creature per poi raccogliere un terzo artefatto di teletrasporto, correre al più vicino portale e usarlo, risolvendo il solito rompicapo. A questo punto appariremo molto vicini al laboratorio: cerchiamo di evitare il vapore rovente e di raccogliere i due ipospray che si trovano a terra. Osserviamo la scena d'intermezzo e, subito dopo, abbattiamo i Romulani (non sarà un'impresa facile) per raccogliere l'analizzatore genetico. Dirigiamoci quindi verso il grosso schermo sulla parete per passare alla missione successiva.

MISSIONE 5 - AIUTARE PICARD AD ATTRAVERSARE IL PONTE

Torniamo nella stanza precedente, dove c'erano le strane creature e i bocchettoni di vapore, e usiamo l'analizzatore genetico su uno di questi animali per ottenere il gene della "resistenza al calore". Torniamo quindi nel laboratorio e andiamo verso destra fino al più vicino portale, sul quale dovremo applicare l'artefatto dei "conduttori". La creatura ostile appesa al soffitto, a questo punto, sarà parzialmente fuori dal suo bozzolo, e potremo abbatterla con pochi colpi di faser. Questo ci permetterà di usare l'analizzatore genetico anche sulla creatura morta, in modo da acquisire il gene "consuma energia". Dirigiamoci al più vicino portale e usiamo il primo artefatto, in modo da tornare nella zona in cui Picard deve superare il ponte, quindi puntiamo verso la zona in cui abbiamo precedentemente abbattuto il


Abbiamo portato l'artefatto alieno a Data: possiamo procedere con la seconda missione del gioco.



TRUCCHI

Attenzione però: il primo blocco di codici blocca il punteggio, il secondo invece no.

/nodamage - indistruttibilità
/fuzz - abilita/disabilita il radar della polizia
/slide - fa slittare tutte le vetture
/bridge - i ponti si alzano/abbassano molto velocemente
/puck - la nostra vettura inizia a slittare
/grav - gravità lunare: si salta facilmente...
/postal - possiamo usare il clacson per spaccare le caselle della posta

/talkfast - velocizza il commento
/talkslow - diminuisce il commento
/big - allarga... le persone
/tiny - fa dimagrire le persone
/ufo - gli aerei si trasformano in UFO

/dizzy - modifica il cielo
/swap - i treni si trasformano in aerei
/damage - abilita i danni alle vetture
/smoke - a ruote...fumanti
/nosmoke - ruote normali

Dopo questo primo elenco di trucchi GMC ve ne offre un'altra serie: inseriamo i seguenti codici al posto del nostro nome, poi facciamo partire un nuovo gioco.

Showme Cops - mostra la polizia sulla mappa
Big Bus Party - tutti i veicoli del traffico diventano bus
Tiny Car - tutti i veicoli diventano vetture compatte
Jet Planes - tutte le macchine si trasformano in aerei
Warp Eleven - velocizza dieci volte l'intelligenza artificiale
amizdA eoj - tutte le macchine vanno in retromarcia!

Non è finita! Se iniziamo un gioco nuovo in "Cruise Mode" avremo la possibilità di usare le seguenti macchine:

TRUCCHI

vasedans – scegliamo la Cadillac per guidare una macchina normale
vasedanl - scegliamo la Bullet per guidare una macchina illuminata
vavan – scegliamo la Ford F350 per guidare un autocarro
vacompact – scegliamo il Maggiolone per guidare la Rabbit
vapickup – scegliamo la Ford F350 per guidare un camioncino pickup
vadelivery – scegliamo la Ford F350 per guidare un camion
vadiesel – scegliamo l'autobus per guidare un diesel
valimo – scegliamo la Mustang GT per guidare una limousina
valimoblack – scegliamo la Mustang GT per guidare una limousine nera
valimoangel – scegliamo la Mustang GT per guidare una limousina bianca
vataxi – scegliamo la Cadillac per guidare un taxi giallo
vataxicheck – scegliamo la Cadillac per guidare un taxi verde
vaboeing_small – scegliamo l'autobus per guidare un mini-jet

Apriamo Gestione Risorse, cerchiamo il file eseguibile e creiamo un collegamento al file. Poi sulla riga di comando inseriamo i seguenti codici per attivare i trucchi.

Con "-allrace" possiamo avere accesso a tutte le gare
Con "-allcars" possiamo avere accesso a tutte le vetture

Per esempio:
C:\Midtown\midtown.exe -allcars -allrace

Inoltre nella modalità BLITZ possiamo rimuovere il timer. Clicchiamo sul tasto che cambia le visuali all'inizio della corsa per entrare (con la telecamera) all'interno della vettura. Scegliamo la visuale che ci permette di vedere dietro (Look Back). Mentre facciamo questo premiamo di nuovo il pulsante delle visuali. A questo punto il timer dovrebbe sparire. Per

Son'a, abbattendo due creature volanti per aprirci la strada fino alla camera di ricombinazione genetica Andiamo al pannello di controllo, attiviamolo, e creiamo una creatura in grado sia di consumare energia, sia di resistere al vapore rovente Una volta dato vita alla creatura, attiriamola con una batteria energetica fuori dalla porta e quindi a destra sul ponte dove ci aspetta il Capitano. La creatura andrà verso la fonte di energia che attiva i bocchettoni di vapore, interrompendone il flusso e permettendoci di incontrare Picard. Usiamo il talismano, che ci porterà in superficie, e usciamo dai sotterranei insieme al capitano.

MISSIONE 6 – TROVARE LA STAZIONE DI COMANDO/ DISTRUGGERE L'OLOTRASMETTITORE

Nella prima schermata, prendiamo a sinistra e attraversiamo il ponte, abbattendo il Son'a che cercherà di fermarci. Perquisendo il suo corpo troveremo un "pass" che ci permetterà di accedere all'edificio di questa missione Torniamo nella zona di partenza evitando il laser minerano camminando sulla parte sinistra dello schermo, abbattiamo il Son'a, quindi andiamo verso il pannello di controllo e disattiviamo il laser. Prendiamo il disintegratore, andiamo verso la schermata successiva e corriamo oltrepassando la zona con i Son'a dissimulati, correndo attraverso il corridoio Andiamo verso l'alto ed entriamo nell'edificio sulla sinistra. Qui dovremo abbattere altri due Son'a e dirigerci verso la sala sul retro, dove troveremo un video che ci mostrerà tutte le zone più importanti per risolvere questa missione. Torniamo nell'altra stanza e usiamo la console sul tavolo per far apparire un altro elevatore, il quale ci permetterà di salire al piano superiore e di confrontarci con la guardia. Torniamo giù e andiamo all'esterno, abbattiamo le altre guardie e perquisiamole per trovare un altro "pass" per il livello più in basso dell'edificio. Ritorniamo nuovamente dentro e andiamo verso il basso, quindi dirigiamoci al monitor che ci mostrerà un numero di cui avremo bisogno più avanti (meglio scriverlo su un foglietto di carta e tenerlo a portata di mano). Usciamo di nuovo e combattiamo con i droni volanti (uno scontro alquanto duro) almeno fino a che uno di essi non cadrà a terra: raccogliamolo e torniamo nell'edificio, prendendo l'elevatore e andando verso l'alto Ora mettiamo il drone sul tavolo e riprogrammiamolo usando il codice numerico che abbiamo scritto in precedenza Usciamo per l'ennesima volta dall'edificio e andiamo verso l'alto, facendo attenzione alla discussione che ci si presenterà. Non è ancora venuto il momento di combattere, quindi torniamo indietro lungo il corridoio facendoci seguire dal drone che abbiamo riprogrammato, quindi dirigiamoci verso l'area con l'olotrasmettitore. Abbattiamo alcuni droni fino a che il nostro non riuscirà ad abbattere questo marchingegno, dunque torniamo verso la zona dove abbiamo visto i Son'a dissimulati, che ora saranno visibili. È consigliabile salvare il gioco in questo punto, data la difficoltà delle azioni seguenti. Corriamo e raccogliamo l'ipospray sulla sinistra, quindi cominciamo lo scontro con i Son'a Dopo averli abbattuti tutti, torniamo nell'area di partenza dovremo combattere contro qualche altra guardia lungo il percorso, quindi cerchiamo di rimanere sempre all'erta, anche se il peggio dovrebbe essere passato Corriamo nella stanza e procediamo dritti alla missione successiva



MISSIONE 7 – INFILTRARSI NELLA BASE ROMULANA

Prima di cominciare questa missione, ricordiamoci che la tuta di dissimulazione può rimanere attiva soltanto per brevissimi periodi di


Prima di poter raggiungere Data dovremo eliminare tutti i campi di forza. Questa guardia tenterà di impedircelo.





Il Capitano Picard è all'altra estremità di questo ponte, bloccato da questi sfiatatoi di gas roventi.

tempo prima di necessitare una ricarica. Muoviamoci, dunque, uscendo dalla stanza in cui ci troviamo e prendendo la rampa, attendendo l'arrivo della guardia che si fermerà di fronte alla console davanti a noi e che dovremo far svenire con la tecnica della "presa vulcaniana". Nascondiamoci dietro alle casse per ricaricare la nostra tuta, attiviamola e muoviamoci rapidamente dietro al Romulano alla console sul retro, facendolo svenire, quindi muoviamoci in fretta da questa posizione per evitare il raggio dei sensori. Quando questo raggio si sarà mosso in un'altra posizione, attiviamo la console per togliere il campo di forza al centro della stanza. Dovremo aspettare che i due raggi sensonali si muovano in direzioni opposte per passare loro in mezzo e raggiungere la parte opposta della stanza, sotto la balconata. Camminiamo fino alla fine del percorso e ricarichiamo la tuta, se necessario. A questo punto possiamo nuovamente divertirci a usare la presa vulcaniana sulla guardia che sorveglia l'elevatore. Stesa la guardia potremo salire, entrare nella balconata e rimanere in attesa di fianco alla console fino al ritorno della guardia, quindi fare svenire anche quest'ultimo malcapitato. Andiamo in fondo alla balconata, ricarichiamo la tuta, quindi entriamo nella porta e continuiamo a camminare rimanendo dietro la guardia. Scendiamo alla stanza 1 dove troveremo una console: assicuriamoci di avere la tuta ben carica e attendiamo l'arrivo di un Romulano che dovremo far svenire per ottenere la chiave d'accesso blu. Torniamo su e andiamo verso destra, evitiamo i raggi sensoriali e attraversiamo la porta, prima inaccessibile, grazie alla chiave che abbiamo appena raccolto. Disattiviamo il congegno di sicurezza con la console della stanza 3, quindi andiamo nella 2. Da qui uscirà un Romulano, che dovremo seguire e far svenire quando si fermerà vicino alla console che si trova nella stanza successiva. Sbarazziamoci anche dalla guardia della stanza 3, scendiamo, andiamo a sinistra, avanti e a destra, in una zona in cui ci aspettano due Romulani vicini ad altrettanti computer. Seguiamo quello che si muove per primo e usiamo la presa vulcaniana quando si ferma alla console successiva, quindi torniamo indietro, abbattiamo anche l'altra guardia e prendiamo la chiave d'accesso rossa. Procediamo oltre e prendiamo l'ultimo elevatore.

MISSIONE 8 - TROVARE IL "SEME XENOFORO" E DISTRUGGERLO

Procediamo lungo il percorso obbligato ed eliminiamo la creatura, continuando fino ad arrivare al punto 2 dove potremo ammirare un Romulano fatto fuori da un mostro xenomorfo. Usiamo il tricorder per trovare un punto non schermato del pavimento da dove trae energia il campo di forza. Una volta localizzato il punto, potremo disattivare il campo di forza sparando con il faser. Procediamo alla stanza 3, uccidiamo il ragno alieno e prendiamo l'ipospray, usciamo dalla stanza quindi dirigiamoci verso il basso della mappa. Uccidiamo i ragni nel punto 4 e raccogliamo un secondo ipospray (a meno di non usare i "trucchi" descritti più avanti, questi oggetti sono di importanza vitale!). Andiamo al punto 5 dove troveremo un ponte di energia che possiamo attivare con la console, non appena lo faremo, però, due ragni si dirigeranno verso di noi e dovremo eliminarli con il faser. Procediamo al punto 6 dove troveremo Na'dal, lo scienziato Romulano, che ci darà una chiave d'accesso al suo laboratorio. Nel punto 7 ci sarà un altro ponte di



Ecco la mappa per completare la base romulana.

TRUCCHI

farlo riapparire, torniamo in macchina e scegliamo di nuovo la visuale posteriore. Il timer dovrebbe ripartire.

THRUST, TWIST'N'TURN
Certo non è un titolo che rimarrà negli annali. Però con qualche trucco possiamo migliorare la giocabilità e la longevità di *Thrust, twist'n'turn.*

Creiamo un collegamento al file eseguibile che lancia il gioco (TTT.exe) e aggiungiamo i seguenti parametri per attivare i corrispondenti trucchi:
-? = per avere aiuto
-codename:laamanen007 = per avere una vettura bonus, la limousine
-accs = possiamo così accedere a tutti i tracciati

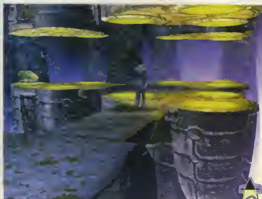
Per esempio, sulla riga di comando possiamo scrivere: "c:\Thrust\TTT.exe -accs" (per accedere a tutti i tracciati)

Possiamo anche modificare i file "car*.sto" e il file "limo.sto" per modificare le vetture.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
Strategia, missioni, unità: un mix fantastico che rende *Kingdom* un gioco davvero valido. I fan del primo capitolo di questa serie non possono proprio lasciarselo scappare.

Dopo aver avviato un gioco nuovo in modalità "skirmish" e in modalità multigiocatore premiamo INVIO per far apparire la maschera di dialogo. Premiamo "+" poi inseriamo i codici seguenti e premiamo INVIO per attivarli.
Inseriamo due volte lo stesso codice per disabilitarlo.

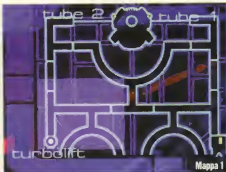
Atm – mana al massimo livello
Cdstart – avvia e blocca la musica
Combustion – uccide i nemici
Dither – modifica la visuale di gioco
Doubleshot – le armi raddoppiano di potenza



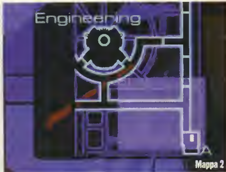
TRUCCHI

fogcolor 1-256 – cambia il colore della nebbia
halfshot – dimezza la potenza delle armi
ilose – sconfitta istantanea
infrared – abilita/disabilita alcuni effetti grafici durante le battaglia
iwin – vittoria istantanea
kill 0-4 – uccide il giocatore numero *
lotsablood – aumenta il sangue...sullo schermo
lushee – limita l'incremento delle risorse
meteor – tempesta di meteore
nanolathing – raddoppia il metallo necessario e la quantità di metallo che si può recuperare
noenergy – toglie energia
nometal – elimina il metallo
nowisee – mostra la mappa completa
radar – mostra il 100% di copertura radar
shareradar – mostra tutte le informazioni radar
shootall – le nostre unità attaccano tutti i nemici
sing – le unità cantano quando ricevono gli ordini
tilt – porta al massimo uomini e materiali
view 0-4 – permette di vedere le quantità di metallo e energia del giocatore numero *
zipper – velocizza la costruzione delle unità

Qualche altro trucco: scegliamo di essere gli Aramon. Usiamo il Monarch per distruggere le unità del nemico che costruiscono altre unità, come lo Shamen, poi facciamole resuscitare e usiamole per produrre dragoni per noi.
Se usiamo i Taros, possiamo usare il mago (Mind Mage) per convertire un edificio nemico alla nostra causa, comprese tutte le unità che contiene.



Mappa 1



Mappa 2

energia da attivare tramite l'apposita console, il che ci permetterà di procedere fino al punto 8. Il laboratorio che stavamo cercando! Eliminiamo il Romulano quindi chiamiamo rinforzi di sicurezza dalla locazione c129, eliminando l'altra guardia che si materializzerà nel trasportatore e ottenendo, in questo modo, una seconda chiave d'accesso rossa. Andiamo al punto 9, entriamo nella camera del seme xenoforo e muoviamoci rapidamente per non essere facili prede dei numerosi alieni presenti: disattiviamo il braccio meccanico operando sulla console quindi saliamo sulla piattaforma dell'elevatore e scendiamo tramite esso al livello del seme, in modo da poter usare l'analizzatore genetico per ottenere un campione di DNA da portare a Na'dal. Torniamo quindi dallo scienziato, che ci darà una cartuccia da inserire nel braccio meccanico. Rifacciamo la strada verso la stanza del seme a ritroso, scendiamo al livello del seme con l'elevatore inseriamo la cartuccia nel braccio, risaliamo, quindi riattiviamo il braccio meccanico operando sulla console. Ora godiamoci, finalmente, i risultati del nostro duro lavoro.

MISSIONE 9 – ESPELLERE IL NUCLEO A CURVATURA (MAPPA 1 E 2)

Ci ritroveremo nell'Infermeria dell'Enterprise-E. Raccogliamo l'ipospray e usciamo: verremo attaccati da un Romulano che si trasformerà in un mutante xenomorfo. Torniamo all'Infermeria e usiamo i tubi di Jeffries per arrivare alla parte posteriore della stanza. Seguiamo il corridoio, eliminando tutte le creature che ci si pareranno di fronte, fino a raggiungere un elevatore. Dopo aver ascoltato i consigli e le direttive di Picard e di Data, andiamo al punto A. Troveremo una camera di contenimento ambientale dalla quale potremo erigere campi di forza attorno ai punti della Sala Ingegneria che dovremo usare per espellere il nucleo a curvatura della nave. Attiviamo, in primo luogo, un campo di forza attorno alla balconata di destra, torniamo nel corridoio e apriamoci la strada tra gli alieni fino a raggiungere il tubo di Jeffries numero 1 che ci porterà direttamente sulla balconata. Inseriamo il codice di Data (35, 40, 23, 6) nel computer e torniamo alla camera di contenimento ambientale, facendo attenzione ai mutanti e ai ragni, sempre più aggressivi. Ora erigiamo un campo di forza attorno all'alcova di sinistra, quindi andiamo a raggiungere il tubo di Jeffries numero 2. Prima di entrarci non dimentichiamoci di raccogliere l'ipospray che troveremo di fronte a noi. Scendiamo con l'elevatore dell'alcova e disattiviamo la camera di reazione dei cristalli di dilitio. Per la terza e ultima volta, torniamo nella camera di contenimento ambientale e, infine, erigiamo un campo di forza attorno alla console di controllo principale della Sala Ingegneria. Si attiverà un elevatore che potremo prendere per passare alla mappa numero 2. Andiamo nella Sala Ingegneria seguendo il percorso più breve, eliminando tutti i mostri, e accediamo alla console principale. Questo farà espellere il nucleo a curvatura e ci permetterà di assistere alla sequenza finale del gioco! Ce l'abbiamo fatta!


Questo mostro assorbe l'energia dei generatori metafasici e dovremo attirarlo lontano da questa zona.